AnimeLand #216

AnimeLand

#216

NOUVELLE FORMULE

2 POSTERS GÉANTS EN CADEAU

ONE PIECE
L'ÉQUIPAGE DU CHAPEAU DE PAILLE FÊTE SES 20 ANS !

NOBUHIRO WATSUKI
INTERVIEW EXCLUSIVE DU CRÉATEUR DE KENSHIN LE VAGABOND

DRAGON BALL SUPER
DIGNE SUITE DE DRAGON BALL Z OU SIMPLE ADD-ON À LA SAGA ?

©Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

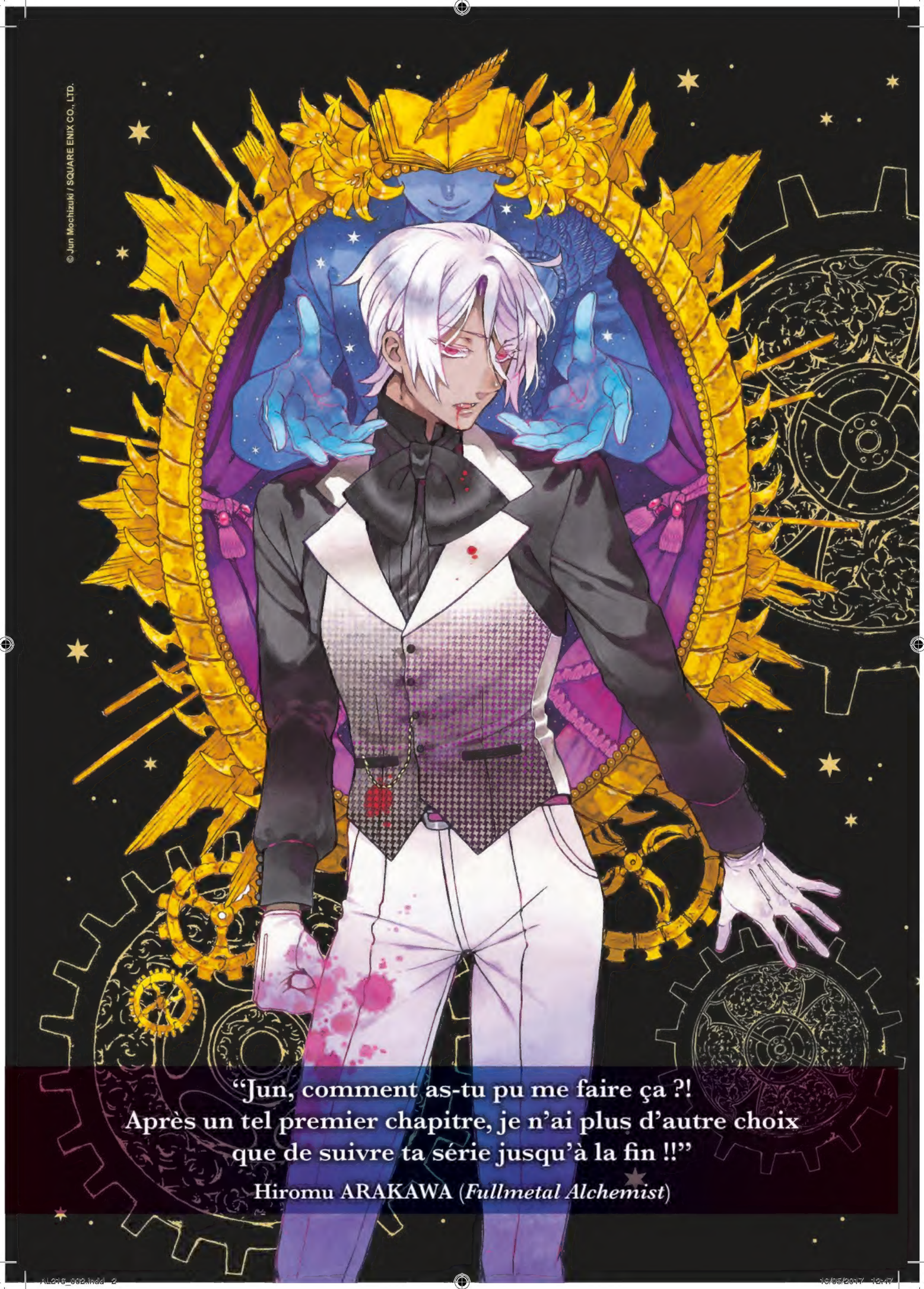
ISSN : 1148-0807 JUIN - JUILLET 2017

M 03002 - 216 - F: 7,50 € - RD

France métropole 7.50 € • BEL / LUX 9.10 € • PORT CONT 9.10 € • CAN 13.99 Scan • DOM 8.60 € • TOM : 1500 XPF • MAR 92 MAD • CH : 13.50 FS

JUIN - JUILLET 2017

001_Couv-AnSo.indd 1 18/05/2017 12:07


© Jun Mochizuki / SQUARE ENIX CO., LTD.
“Jun, comment as-tu pu me faire ça ?!
Après un tel premier chapitre, je n’ai plus d’autre choix
que de suivre ta série jusqu’à la fin !!”
Hiromu ARAKAWA (*Fullmetal Alchemist*)

AL243_062.indd 2 10/05/2017 12:47

Les Mémoires de Vanitas

Le mythe du vampire revisité par Jun Mochizuki, reine de la fantasy gothique et auteur de *Pandora Hearts* !

Tome 1 disponible le : **6 juillet 2017**

KI-OON
www.ki-oon.com

J-ONE

Voir la bande-annonce

Retrouvez toute notre actualité sur www.ki-oon.com

AL243_062.indd 3 10/05/2017 12:47

SOMMAIRE

07 ▶ **J'AIME / J'AIME PAS**

09 ▶ **DOSSIER SOCIÉTÉ**
QUAND LA 2D SE TAPE L'INCRUSTE

13 ▶ **DOSSIER ÉCONOMIE**
2016 : LE MARCHÉ DE L'ANIME EN FRANCE

16 ANIME

▶ **SIMULCAST**

▶ **DOSSIER : ANIME ENGAGÉS**
22 POLITIQUE ET SOCIÉTÉ
24 LES GERMES DU CONFLIT DANS GUNDAM
26 L'ANIMATION AU SERVICE DE L'ÉCOLOGIE
28 EARTH GIRL ARJUNA

▶ **POPCORN**
30 HIRUNE HIME - RÊVES ÉVEILLÉS
32 INTERVIEW DE KENJI KAMIYAMA
34 DANS UN RECOIN DE CE MONDE
36 GOLGO 13
38 LE GRAND MÉCHANT RENARD ET AUTRES CONTES
40 INTERVIEW DE E. GOLDBERG ET N. BOVÉ

▶ **CHRONIQUE**
42 MY HERO ACADEMIA
44 INTERVIEW DE MASASHI KUDO
46 ATOM, THE BEGINNING
48 L'ATTAQUE DES TITANS, SAISON 2
50 INTERVIEW DE YASUYUKI MUTO
52 DRAGON BALL SUPER
54 BORUTO - NARUTO NEXT GENERATIONS
56 RAGE OF BAHAMUT: VIRGIN SOUL

▶ **NOSTALGIE**
59 CAPITAINE FLAM

▶ **REPORTAGE**
62 INTERVIEW LA CACHETTE
65 HOW TO ANIME, PART. 5

▶ **PORTRAIT DE VOIX**
68 MAMORU MIYANO

▶ **MUSIQUE**
70 AKIRA YAMAOKA

77 Kenshin le vagabond

72 MANGA

▶ **MANGATHÈQUE**

▶ **DOSSIERS :**
77 KENSHIN LE VAGABOND
80 INTERVIEW DE NOBUHIRO WATSUKI
82 ONE PIECE

▶ **CHRONIQUE**
84 MOB PSYCHO 100
86 INTERVIEW DE KIYO KYUJYO
88 LES MÉMOIRES DE VANITAS
91 INTERVIEW DE TATSUKI FUJIMOTO
92 REINE D'ÉGYPTE
94 INTERVIEW DE CHIE INUDOH
97 VOYAGE À TOKYO
98 TENJIN
100 GLOUTONS ET DRAGONS

103 ▶ **JEUX VIDÉO**
103 PERSONA 5
104 LES OPEN WORLDS

109 ▶ **REPORTAGE**
109 NOUS SOMMES DES HÉROS

105 ▶ **SHOPPING**
105 LIRE, ÉCOUTER, VOIR COLLECTIONNER

114 ▶ **AGENDA**
114 JUIN, JUILLET, AOÛT

RUROUNI KENSHIN ©1994 by Nobuhiro Watsuki/ SHUEISHA Inc.
©1984 Nihariki - GH

WWW.ANIMELAND.FR
Retrouvez toute l'actualité anime, manga et les chroniques d'AnimeLand sur notre site internet. Également disponible sur smartphone !

AnimeLand n° 216 • Juin - juillet 2017 • 7,50 €

- Publication bimestrielle d'**AMN**
- SARL au capital de 100 000 €
- RCS Paris 809 009 731
- Siège social : 29, rue du 4 Septembre · 75002 Paris
- **Directrice de publication** Émilie Jollois *direction@am-media.fr*
- **Rédacteur en chef** Christopher Macdonald
- **Responsables éditoriales** Marichka Besse, Marion Cochet-Grasset et Mélanie Ramet redaction@animeland.com
- **Publicité** *publicite@am-media.fr*
- **Marketing & Communication** *marketing@am-media.fr*
- **Abonnements & anciens numéros** *abonnement@am-media.fr* 06 49 43 42 18
- **Conception graphique** Élise Godmuse
- **Mise en page** Wilfrid Desachy
- **Corrections** Sonia Jensen
- **Ont collaboré à ce numéro :** Yasmine Baouche, Maxime Bender, Marichka Besse, Gersende Bollut, Philippe Bunel, Bertrand Campeis, Pa Ming Chiu, Marion Cochet-Grasset, Mehdi Debbabi-Zourgani, Bruno De La Cruz, Jean-Philippe Dubrulle, Benjamin Dulot, Loria Elerian, Flavius, Gwenäel Jacquet, Sébastien Kimbergt, Joan Lainé, Victor Lopez, Charles-Edouard Mandefield, Pierre Maugard, Mélanie Ramet, Thomas Romain et Wallo.
- Pour toute correspondance, adressez votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse pour la réponse) à :
  AnimeLand
  29, rue du 4 septembre · 75002 PARIS
Les opinions exprimées dans les colonnes de ce journal n'engagent que leurs auteurs. La reproduction des textes, dessins et graphiques est interdite sans l'autorisation écrite de l'auteur et de l'éditeur. Les images sont © 2017 par leurs auteurs.
Couverture : ©Bird Studio/Shueisha, Toei Animation
Remerciements à 20th Century Fox, @Anime, ADN – Anime Digital Network, Akata, Ankama Éditions, Black Box Éditions, Buena Vista, Casterman, Citel Video, Crunchyroll, Delcourt, Doki Doki, Eurozoom, Glénat, IMHO, Isan Manga, Kana, Kana Home Vidéo, Kazé Groupe, Ki-oon, Komikku Éditions, Kotoji, Kurokawa, La Cachette, Le Lézard Noir, MAGIC, Nobi Nobi !, Ototo, Panini, Pika Édition, Rue de Sèvres, Shibuya International, Soleil Manga, Taifu Comics, Toei Animation, Tonkam, Wakanim.tv, The Walt Disney Company.
Si cette publication comportait des erreurs (nul n'est parfait), nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les éventuels désagréments que cela pourrait causer.

- **Imprimé en France** par SIB IMPRIMERIE
  Z.I. de la Liane - BP 343
  62205 Boulogne-sur-mer
- **ISSN** 1148-0807.
- **Numéro de commission paritaire :** 0118K82755.
- **Dépôt légal** à parution.
- **Distribution** PRESSTALIS.
- **Diffusion** Destination Média 01 56 82 12 00.

« *Annecy font font font… Les* anime *japonais…* »
Le rédacteur fou.

Ce numéro comporte un double poster.

Toute reproduction, même partielle, des textes est strictement interdite.

ÉDITO

26 *L'animation au service de l'écologie*

CÉLÉBRONS **L'ANIMATION !**

Le Festival international du film d'animation d'Annecy est LE lieu incontournable pour les professionnels et les amoureux d'animation. Cette année, il met la Chine à l'honneur, mais le Japon n'a pas à rougir et présente une programmation très riche ! Entre plusieurs longs-métrages en (et hors) compétition, un programme dédié aux 100 ans de l'animation japonaise et des mises en lumière de certaines œuvres culte (*Mazinger Z*), le drapeau nippon flottera fièrement à Annecy… pour notre plus grand plaisir !
Pour l'occasion, retrouvez en avant-première dans nos pages *Hirune Hime - Rêves éveillés* mais aussi le très bon (et magnifique) *Dans un recoin de ce monde*, tous deux projetés à Annecy.
Agrémenté de nombreuses interviews (Nobuhiro Watsuki et son culte *Kenshin*, Kenji Kamiyama…), ce numéro propose également ses rubriques habituelles et revient sur les *anime* du moment : *My Hero Academia*, *Boruto*, *L'Attaque des Titans*… sans oublier la partie manga, avec les très attendus *Mob Psycho 100* de ONE ou encore *Tenjin*. D'ailleurs, savez-vous que cet été *One Piece* fête ses 20 ans ?
Enfin, en ces temps de remise en question politique, il nous a paru opportun d'aborder des thèmes d'actualité souvent repris dans l'animation mais peu mis en avant : l'écologie et la politique. Comment ne pas souligner l'engagement de certains artistes qui, à leur façon, dénoncent les abus et débordements de notre société ?

1917 - 2017 : FÊTONS ENSEMBLE LES 100 ANS DE L'ANIMATION JAPONAISE !

Cette année, l'animation japonaise fête ses 100 ans et elle est plus dynamique que jamais. Fans nostalgiques et nouveaux initiés, tous ont rendez-vous à Japan Expo 18e impact pour célébrer leur passion de l'animation japonaise autour d'un programme dédié: Anime 100.

Crédit photo : Christophe CUSSAT-BLANC

En 1917 était réalisé le plus ancien film d'animation connu à ce jour: Namakura Gatana, réalisé par Jun'ichi KÔUCHI. 100 ans plus tard, l'animation japonaise a conquis le monde entier. En France, c'est à la fin des années 70 qu'elle fait une entrée fracassante sur les petits écrans avec la diffusion de Goldorak. Ce coup de foudre entre la génération des jeunes des années 70 et 80 et l'animation japonaise n'est que le début d'une longue histoire d'amour, une histoire qu'illustre parfaitement Japan Expo.

À travers leur passion pour les anime, les fans se sont petit à petit ouverts au manga, puis au Japon et à bien d'autres aspects de sa culture, et Japan Expo reflète depuis ses débuts ce parcours. Sans l'animation japonaise, Japan Expo n'aurait jamais vu le jour. Son 100e anniversaire est l'opportunité parfaite de mettre en avant le lien si fort qui unit l'animation japonaise au festival et à son public.

ANIMÉ 100

Toute l'équipe du festival est déjà au travail pour vous préparer une exposition incroyable, la venue d'invités de prestige et des événements exceptionnels: conférences, concerts, rencontres... Une programmation exceptionnelle avec de nombreuses surprises vous attend !

L'exposition mettra en avant 100 *anime* choisis parmi la foisonnante production des 100 dernières années. Parmi ces 100 œuvres, 80 ont été sélectionnés par l'équipe de Japan Expo et un comité d'experts pour les années 1917 à 1999. Cette sélection met en avant des œuvres novatrices ou d'autres qui ont rencontré un succès retentissant. D'autres, moins connus parfois, sont les coups de cœur de Japan Expo.

KENJI KAMIYAMA

Japan Expo a le plaisir d'accueillir le réalisateur Kenji KAMIYAMA qui a travaillé sur plusieurs œuvres de la saga Ghost in the Shell, notamment Ghost in the Shell: Stand Alone Complex. Invité en partenariat avec @ Anime, il vous donne rendez-vous en conférence et dédicace pendant le festival !

MASAMI SUDA

Il y a tout juste 50 ans, Masami SUDA commençait sa carrière d'animateur en tant que freelance, avant de travailler pour les plus grands studios et pour des anime culte comme Gatchaman, Hokuto no Ken ou Yo-kai Watch.

TAKUO NODA

Takuo NODA est un véritable vétéran de l'animation. Animateur chevronné connu pour avoir été le chara-designer de la série Capitaine Flam, il est toujours en activité aujourd'hui, après plus de 50 ans de carrière.

MANGA • ANIME • JEUX VIDÉO • MUSIQUE • MODE • TOURISME • ARTS MARTIAUX • TRADITIONS • BIEN-ÊTRE • GASTRONOMIE

fnac LES TICKETS SONT EN PRÉVENTE SUR ET DANS LES RÉSEAUX HABITUELS www.japan-expo-paris.com #japanexpo

Virgin RADIO POP ROCK ELECTRO

FRANCEBILLET : Fnac - Carrefour - Géant - Magasins U - Intermarché - www.fnac.com - www.carrefour.fr - www.francebillet.com - 0 892 684 694 (0,40€/min)
TICKETMASTER : Ticketmaster.fr - Auchan, Cora, Cultura, E.Leclerc - 0 892 390 100 (0,45€/min)

BnF SNCF JAPAN FM NOLIFE omake books

SEFA

Illustration : Aurore • © SEFA EVENT • Japan Expo est une marque déposée par SEFA EVENT • SEFA EVENT-EURL au capital de 100 000€ • 493 919 146 RCS BOBIGNY

J'AIME
J'AIME PAS

Équipe

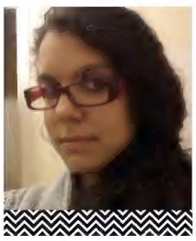
Rédacteur

Invité

ÉMILIE JOLLOIS

J'AIME me rendre compte qu'être geek conserve, soyez geek, vous serez jeune à jamais ! Et David Hasselhoff ! Même si je préfère son fils...

J'AIME PAS Il fait froiiiid, (genre « en mai fais ce qu'il te plaît » ? Mon œil !)



MÉLANIE

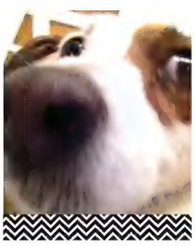
J'AIME ce plaisir coupable de se remettre sur un jeu vidéo que t'as déjà fini mais dans lequel il te reste des petites choses insignifiantes à faire... et tu profites de chaque instant. #thewitcher3

MARICHKA

HÂTE d'être au Festival international du film d'animation d'Annecy, entre les retrouvailles entre amis, les nouvelles rencontres et les bonnes surprises cinéma ! Et quel plaisir de voir le Japon bien représenté !

MARION

OUPS Mes étagères débordent, je n'ai plus de place ! Quelle idée de racheter un coffret DVD parce qu'une nouvelle édition paraît alors que j'ai déjà une ancienne version... #shoppingholic



WIL

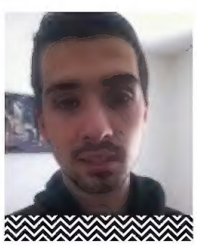
J'AIME l'expérience vidéoludique qu'offre le développement des jeux utilisant les casques de réalité virtuelle.

J'AIME PAS traverser le désert de la page blanche.

LINE R.

J'ADORE la générosité des gens quand il est question d'un animal malade, nos *furbabies* font partie de la famille après tout !

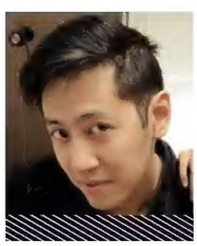
J'AIME PAS ce temps mi-figue, mi-raisin, mimolette.



BRUNO DE LA CRUZ

J'AIME le projet – sur le papier – de l'*anime The Reflection*, avec Stan Lee.

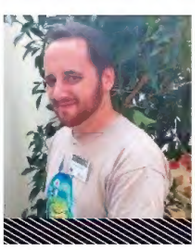
JE VALIDE la réflexion de Marcelo Bielsa : « *Ne tombez pas amoureux de vos idées.* »



PA MING CHIU

J'AIME *Persona 5* qui donne trop envie de retourner à Tokyo !

J'AIME PAS Le billet d'avion pour Tokyo est plus cher que *Persona 5* !



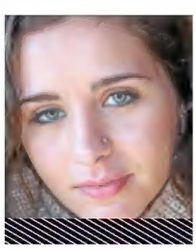
BERTRAND CAMPEIS

J'AIME la série *Grimoire of Zero* pour son couple de héros atypique et son côté *Spice and Wolf* ; et *Onihei* pour son ambiance, son cadre historique et son charismatique personnage principal.

GERSENDE BOLLUT

ENTHOUSIASMÉ par *La Jeune Fille sans mains*, une œuvre singulière à (re)découvrir en vidéo.

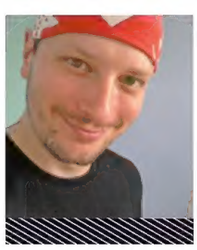
CONSTERNÉ par *Sahara*, à l'animation aussi pauvre et désertique que le cadre de l'action.



YASMINE BAOUCHE

J'AIME revoir *Akira* et halluciner devant une telle qualité pour un *anime* de 1988.

J'AIME PAS voir qu'il y a tant de concerts supers au Grand Rex et ne pas toujours pouvoir y assister.



PHILIPPE BUNEL

J'ADORE les premiers films et séries *Gundam* enfin chez nous en Blu-ray ! Manque juste la série originale... Allez Sunrise, on veut aussi Ideon, Dunbine, Dougram et Votoms ! #mechalove

BEN 10
C'EST L'HEURE D'ÊTRE UN HÉROS !
NOUVEAUX EPISODES
TOUS LES WEEK-ENDS 10H
BEN 10 TM & © 2017 CARTOON NETWORK
CN
CARTOON NETWORK™
Disponible en exclusivité sur
CANAL
CANAL 146
numericable
CANAL 209

AUX FRONTIÈRES DU RÉEL
QUAND LA 2D SE TAPE L'INCRUSTE

[par Sébastien Kimbergt]

En 1958, lorsque les éditeurs Shôgakukan et Kôdansha ont lancé leurs futurs magazines phare de *shônen*, ils ont eu recours à des photos de personnalités sportives en couverture pour introduire leurs nouveaux récits imaginaires. Les temps ont bien changé et, aujourd'hui, ce sont les icônes virtuelles qui font la promotion du réel à travers tout le Japon.

D.R.
© Beliette
photos One Piece parc à thème © AnimeNewsNetwork

La société japonaise repose sur un modèle culturel très visuel. Il suffit d'aller au restaurant pour s'en convaincre, entre les plats fantoches en vitrine ou les photos sur la carte, nul besoin de savoir lire ou parler pour choisir son menu. Dans les lieux publics, la plupart des panneaux de prévention ou d'interdictions diverses associent des dessins aux textes pour transmettre leurs messages. Ces sollicitations perpétuelles imposent aux communicants, institutionnels ou commerçants, d'accorder autant d'importance au support qu'au message qu'ils veulent transmettre, et habituent la population à interagir avec son environnement.

« ON CHERCHE À VIVRE DE NOUVELLES EXPÉRIENCES OU PROLONGER CELLES PROCURÉES PAR LA BD OU L'ANIME »

Folklore polymorphe

Pendant longtemps, ce sont les divinités ou les esprits de la nature qui remplissaient le rôle de messagers à travers pléthore de contes et légendes. Puis sont arrivés les héros de guerre (shoguns, samouraïs), des gens plus ordinaires (écrivains, médecins), ou des animaux, comme le chien Hachiko dont la statue trône fièrement à Shibuya et sert de point de rencontre à la jeunesse tokyoïte depuis des décennies. Tous sont devenus des symboles du pays et ont connu leur heure de gloire posthume, à travers fictions en tous genres et nuées de produits dérivés. Après la guerre, démilitarisé par les Américains, le Japon s'invente progressivement de nouveaux héros : Atom, Black Jack, Anpanman, Hello Kitty, Lady Oscar, Doraemon, Captain Tsubasa, Son Goku, Pikachu, Luffy, Naruto… qui font aujourd'hui partie intégrante du quotidien des Japonais. Nul n'ignore leur existence et ils se déclinent dans tous les objets de la vie courante : certains s'associent à de grandes marques dans des campagnes publicitaires aux bénéfices partagés ou vous accueillent dans les gares et les aéroports ; des musées, des restaurants (ou simplement des plats), des magazines, des livres, des expositions ou des parcs à thème leur sont dédiés ; des statues sont érigées à leur gloire, de la figurine de collection de quelques centimètres au *Gundam* géant d'Odaiba ; et ils s'incarnent réellement à la télévision, au théâtre ou dans les conventions par l'intermédiaire du *cosplay*. Les fonctions de ces icônes, ancestrales ou récentes, sont multiples : entretenir un tissu social et la formation de groupes structurés ; apporter des éléments identitaires qui permettent une construction individuelle ; moyens de communication ; produits marketing et ressources économiques ; modernisation et renouvellement des traditions ; alternative à la solitude, à l'anxiété et à la phobie sociale ; amélioration d'un quotidien jugé ennuyeux et, bien évidemment, comme simple divertissement.

Conditionnement social

Quand on y réfléchit, l'intérêt des Japonais pour les personnages fictifs et une interaction avec eux n'a rien de surprenant. Les enfants sont bercés par des récits où les héros parlent à des fantômes, des animaux ou des peluches. Adolescents, ils voient des programmes (publicitaires ou non) où des célébrités croisent des personnages d'*anime*, ou des clips musicaux produits par des studios d'animation qui réalisent des avatars 2D ou 3D des artistes qui les interprètent. Le marketing et sa maîtrise parfaite de la mignonnerie, du *kawaii*, rend la plupart des objets du quotidien (ou les lieux, les véhicules) attirants et désirables, créant des besoins là où ils ne sont pas forcément nécessaires. Enfin, le milieu des années 1990 a permis de passer un cap supplémentaire avec les débuts des casques de réalité virtuelle[1], les jeux de drague et les Tamagotchis. Les barrières entre le réel et l'imaginaire sont devenues encore plus floues et poreuses, préparant la génération actuelle de trentenaires et de quadragénaires au culte du *soft power*. Dans son essai paru en 2001, et traduit en français en 2008 sous le titre *Génération Otaku* (Hachette), Hiroki Azuma parle de postmodernité. Son ouvrage, qui complète des thèses existantes et en développe de nouvelles sur le rapport de l'homme avec les mondes réel et imaginaires, est toujours d'actualité et offre une analyse complète et éclairante du phénomène.

Accélération numérique

Publié en 1989, *Video Girl Ai*[2] raconte comment l'héroïne d'une VHS se voit projetée dans le monde réel pour venir en aide à un adolescent qui a des problèmes de cœur. Cinq ans plus tard, l'OAV *Macross Plus* met en scène Sharon Apple, une chanteuse virtuelle. Prémonitoires ou inspirants, ces récits sont aujourd'hui devenus réalité, ou en passe de l'être. Après l'*idol* Hatsune Miku et ses ersatz lancés à la fin des années 2000, la mode actuelle est aux femmes de réconfort 2.0 (les *waifu* – de l'anglais *wife*, épouse), comme Hikari Azuma (un hologramme qui vous accueille à la maison et vous fait la conversation), Ai Furuse (une

D.R.
Niizuma LOVELY×CATION © D. R.
Doraemon ©Fujiko Pro., Shogakukan TV Asahi

jeune fille qui possède 30 000 mots de vocabulaire, la capacité de mémoriser les émotions lors de ses interactions avec vous et qui peut se faire passer pour votre petite amie), ou encore l'application Niizuma LOVELY×CATION qui permet de choisir une épouse parmi trois candidates. Et pour ceux qui ne supportent vraiment plus les humains, sachez que la chaîne Shizuoka Broadcast, avec l'aide du studio A-1 Pictures (*Blue Exorcist*, *Fairy Tail*), a fait présenter son journal télé du 31 mars par une animatrice virtuelle (Midori Sawamura) en guise de test, pendant que la youtubeuse Ai Kizuna, tout aussi virtuelle, cartonne avec plus de 200 000 abonnés. Pour autant, les personnages « palpables » n'ont pas dit leur dernier mot !

Mascottes mastoc

Ces quinze dernières années, entre réticences et critiques, le gouvernement japonais a fini par accorder progressivement un budget non négligeable à la pop culture dans le cadre d'un projet global relativement ambitieux appelé « Cool Japan ». L'une des conséquences directes de ce coup de pouce est le développement exponentiel des mascottes géantes, comme on peut en voir à Japan Expo depuis quatre ans. Entreprises, villes, régions, services municipaux (commissariats, pompiers, prisons…), tout le monde veut sa mascotte choupi ! Leur intérêt principal consistant à assurer la promotion de l'entité qu'elles représentent en produisant des *goodies* inédits qui génèrent des revenus complémentaires bienvenus. On parle de recettes annuelles de l'ordre de 17 milliards d'euros. L'engouement est tel qu'un concours national de mascottes est organisé tous les ans (1 420 participants en 2016), et que cela a permis l'émergence de nouveaux emplois comme « professeur de danse pour mascottes ». Sortes de kamis modernes, les mascottes doivent d'abord leur succès à leurs formes avenantes, leurs grands yeux et leurs couleurs douces qui favorisent l'empathie. Autre point fort, elles ne parlent pas, n'expriment pas d'opinions personnelles et ne sont donc pas sources de conflit. Enfin, avec le manga ou les *anime*, le public dépend de la créativité des auteurs et peut se sentir frustré ou trahi par l'évolution des personnages. Tandis qu'avec les mascottes, ou la réalité virtuelle en général, outre le fait que l'interaction est personnalisée, chacun reste libre d'inventer l'histoire qu'il souhaite, un peu comme avec les *fanfics*.

Mutation globale

En quarante ans, la société a considérablement évolué, et pas uniquement à cause des derniers développements technologiques (Internet, la 3D, la téléphonie mobile). Les besoins du consommateur se sont déplacés, passant de la possession (collectionnite) au confort, puis, désormais, à l'expérimentation de sensations différentes. Quand on veut dormir dans un village issu de *Dragon Ball*, naviguer sur une réplique 1/1 du Thousand Sunny de *One Piece* ou profiter de la réalité augmentée d'un *Pokémon Go*, on recherche avant tout à vivre de nouvelles expériences, ou prolonger celles procurées par la BD ou son adaptation animée. Revers de la médaille, avec cette omniprésence de personnages 2D et 3D, le Japon, dont la moyenne d'âge avoisine 50 ans, se transforme progressivement en parc d'attractions géant. Et ce paradoxe pose une quantité de questions sur son avenir à moyen terme, même si, dans l'immédiat, tous les regards se tournent vers les JO de 2020, dont l'ambassadeur officiel est . Doraemon ! •

1. Malgré ses 770 000 ventes, la console Virtual Boy de Nintendo en 1995 est considérée comme un échec cuisant
2. Pratique, « AI » en japonais signifie « amour » et renvoie à « Artificial Intelligence ».

OFFRE D'ABONNEMENT
ABONNEZ-VOUS ET RECEVEZ UN CADEAU !

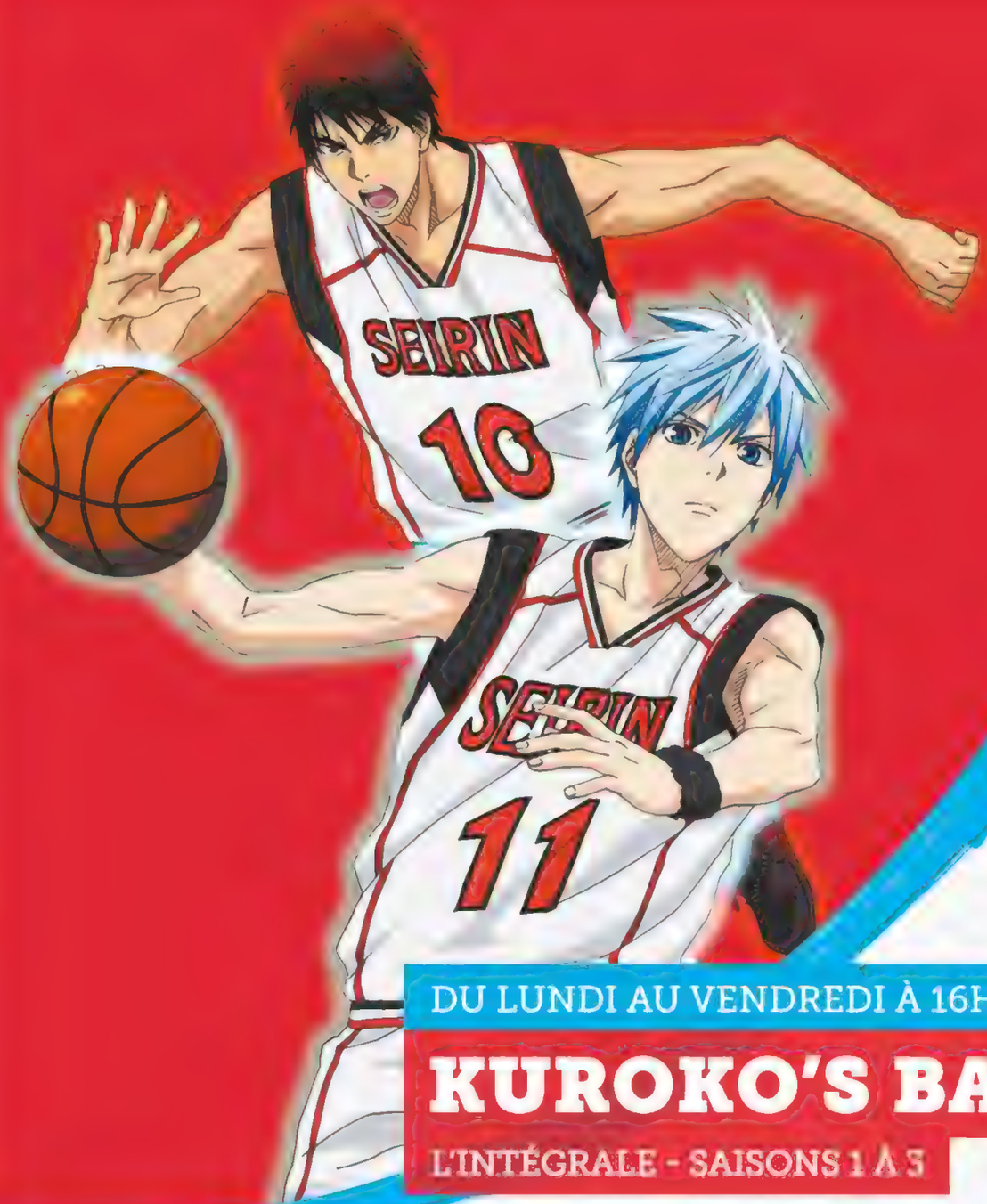
39 €
DOM & TOM ET ÉTRANGER 48 €

BOUTIQUE.ANIMELAND.COM

RÈGLEMENT PAR CHÈQUE EN FRANCS S.V.P. ORDRE D' AM MEDIA NETWORK

☐ M ☐ Mme NOM
PRÉNOM
ADRESSE
CODE POSTAL
VILLE
PAYS
DATE DE NAISSANCE
E-MAIL

AI 216 Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment. Offre valable dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/08/2017 Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes les seuls destinataires Délai d'envoi : prévoir entre 1 et 2 mois.



DU LUNDI AU VENDREDI À 16H50

KUROKO'S BASKET

L'INTÉGRALE - SAISONS 1 À 3

J-ONE®

POP CULTURE MANGA

J+1

En exclusivité sur

CANAL & numericable

HD

©Tadatoshi Fujimaki/SHUEISHA,Team Kuroko

000_PUB.indd 12 18/05/2017 11:42

Le marché de l'anime en 2016
LE TRI SÉLECTIF

[par **BRUNO DE LA CRUZ**]

Marché plus fluctuant – et beaucoup moins transparent – que le manga mais toujours séduisant, le secteur vidéo est secoué depuis plusieurs années par l'arrivée du *simulcast*, acteur important de la diffusion. Cette nouvelle répartition des rôles fait de nouveaux curieux sans complètement démobiliser les fans et les collectionneurs.

Comme révélé dans notre précédent numéro, le secteur du manga confirme son renouveau avec un chiffre d'affaires qui gagne huit points, un engouement que le marché vidéo ne peut avoir au moment de dresser son bilan. Non pas que ce dernier soit décevant, mais parce qu'il semble moins lisible, avec les nouveaux acteurs *simulcast* ou les secrets bien gardés, de cerner la réussite d'un *anime* et l'attachement du fan au produit physique. Pour autant, le monde du DVD et du Blu-ray est loin d'avoir dit son dernier mot. En tout cas, l'aspect sélectif est plus fort que jamais : seules les œuvres avec une *fanbase* importante ou les éditions *collector* de qualité trouvent preneurs de façon correcte. Le catalogue vidéo de Kazé est d'ailleurs un bon exemple, puisque *One Punch Man*, *Sailor Moon*, *Yo-Kai Watch*, et la saison 3 de *Kuroko's Basket* font partie des meilleures ventes, accompagnées des séries intemporelles que sont *Les Mystérieuses Cités d'or* saison 1, *Dragon Ball*, *Bleach*, *City Hunter*, *GTO* et *Les Enfants Loups, Ame et Yuki*. Une réussite qui a certainement boosté l'ambition du catalogue 2017.

DVD ou Blu-ray ?

C'est une question qui est apparue comme « problématique », à la fois pour l'éditeur et pour le consommateur. Si les politiques sont très variables selon les offres, les formats *combo* (DVD + Blu-ray) demeurent un bien incompris, sauf si le produit s'accompagne d'un packaging séduisant et de bonus concrets. Concernant cette balance DVD/Blu-ray, All the Anime estime un taux de vente « *de 70 % DVD, 30 % Blu-ray. De ce fait, le Blu-ray est un support correspondant à un public plus âgé, et, en tirant vers l'extrême, de vrais cinéphiles ou technophiles. Nous avons donc décidé d'arrêter les* combo *sur les séries TV, nous gardons uniquement le format pour nos films* ».
La réalité d'un marché, la même qui peut toucher celui du manga, est le fait que la qualité ne garantit rien. *Terror in Resonance*, *Gankutsuô*, les films *Inital D* et *Hakuoki* (@ Anime) font figure de déceptions, et ce malgré la présence d'artistes reconnus par les fans, comme Shin'ichirô Watanabe ou Mahiro Maeda et une politique de prix en adéquation avec la distribution européenne. Bien que davantage distributeur qu'éditeur ici, IDP reste un témoin bien placé pour apporter son expertise sur la question. Ainsi, cette année est tout simplement « *la meilleure pour IDP* » avec + 17 % des ventes, confirmant que le DVD se vend bien mieux que le Blu-ray malgré des prix parfois très proches : « *Les éditions au-dessus de 50 euros trouvent un public très limité, à 1 000 pièces environ. Nous avons constaté que le produit moyen a plus de difficulté à trouver*

acheteur, le très beau produit se vend mais en édition très limitée, le produit discount est difficilement rentable pour les éditeurs, et le choix se complique au fil des années. »
Le constat est donc clair, l'acheteur doit être sûr de ce qu'il achète, dans une (jolie) version intégrale de préférence, et avec un prix qu'il juge correct.

Le simulcast, cette drôle de vitamine D

L'impact des offres en *simulcast* est, à n'en pas douter, un formidable ballon d'essai pour le consommateur, soucieux de scruter la qualité d'une série avant – éventuellement – de l'acquérir (si l'offre existe) et de ne pas se laisser aller à un achat expérimental. Elle est aussi un bon moyen pour les éditeurs de vérifier la popularité d'une licence avant de la distribuer, même si les études de marché vont bien plus loin dans l'analyse. Passant de 20 séries à plus de 30 en 2016, Crunchyroll a franchi la barre symbolique du million d'abonnés au niveau mondial. Olivier Fallaix, consultant de la plate-forme, confirme la tendance : « *On est passé de 14 000 à 34 000 fans Facebook entre début 2016 et 2017. On remarque aussi un recul de la diffusion de nos séries sur les sites illégaux.* » Tout n'est pas rose pour autant, « Osomatsu-san *mais aussi des titres comme* ReLIFE *ou la saison 2 de* Sound! Euphonium *ont connu un succès en demi-teinte* », poursuit M. Fallaix. Parmi les nouveautés, les cartes d'abonnement prépayées à Japan Expo 2016 furent « *un vrai succès* ».
M. Fallaix explique le succès de la démarche : « *Notre public a surtout entre 16 et 25 ans et tous n'ont pas une carte bancaire ou un compte Paypal nécessaires pour prendre un abonnement sur le site. Cette solution répond à une demande forte de moyens de paiement alternatifs* ». La vraie satisfaction de Crunchyroll se situe finalement dans l'arrivée de titres se révélant incontournables : « Re:Zero, *d'abord, mais aussi* Mob Psycho 100, Twin Star Exorcist *et* Yuri!!! On ICE. » Enfin, Crunchyroll détient désormais les droits vidéo (DVD-BR) et TV de plusieurs séries. Ainsi, celles ayant obtenu le plus de succès feront « *prochainement l'objet d'un doublage et de sorties physiques au cours des prochains mois* ».
Il est bon de préciser que le succès d'une plate-forme de *simulcast* ne se mesure pas uniquement au nombre d'abonnés, tout simplement parce que les services n'ont pas le même système de fonctionnement (abonnement, achat d'épisodes, précommandes). La formule de Wakanim continue de faire de plus en plus d'adeptes avec une croissance de 70 % en 2016, dont 35 points recueillis par l'achat d'épisodes. Sur la vague d'une surprise nommée *Erased*, on retrouve des titres tels qu'*Asterisk Wars*, *D.Gray-Man Hallow*, *Drifters*, *Gate*, *Haikyu*, *Kiznaiver*, *Rewrite*, *Qualidea Code*, *Servamp* et *Danganrompa*.
Par ailleurs, Wakanim constate que « *les séries abordant des thèmes très spécifiques tels que la musique ou les idols avaient certes un public fidèle et attaché au genre, mais encore assez restreint par chez nous, comparé au Japon où ces thèmes cartonnent* ».
Enfin, ADN, qui a récemment changé sa politique d'offre, profite des bombes *One Punch Man* – qui a durablement fait l'actu – et *My Hero Academia* (4,5 millions de vues en 2016). Effet domino, le succès de ces séries s'est accompagné de ventes très satisfaisantes sous forme de galettes pour *One Punch Man*, et il devrait en être de même pour *My Hero Academia*. •

Pour des raisons techniques, de planning ou de disponibilité, nous n'avons pu recueillir les informations vidéo de tous les éditeurs

SIMULCAST
PRINTEMPS 2017

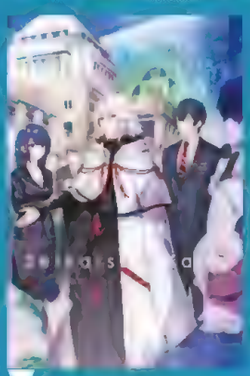
Qu'on se le dise, cette fournée de *simulcasts* printemps 2017 n'est pas la plus belle cuvée qu'on ait connue. C'est comme ça, on ne peut pas croiser la route de chefs-d'œuvre tous les six mois ! Pour autant, quelques productions ne s'en tirent pas trop mal, comme *Kado - The Right Answer* ou *Granblue Fantasy*. Notez qu'au moment de rendre ces lignes, seule la moitié des épisodes était diffusée.

[Par **Bruno De La Cruz et Mélanie Ramet**]

GRANBLUE FANTASY THE ANIMATION

Diffusion : Wakanim
Durée : 14 x 23 min
Studios : A-1 Pictures, Graphinica (3D)
Genre : action, fantasy

>> Avec trois mois de retard à la livraison, l'adaptation *anime* de *Granblue Fantasy* d'Ayako Kurata (*Your Lie in April*) faisait redouter le pire. Au contraire, le résultat est assez fringuant. Détentrice du jeu vidéo d'origine et pleinement participative dans ce portage, la société Cygames (qui a ouvert un pôle animation) prouve qu'elle tient à ses bébés (cf. *Rage of Bahamut*). Portée par le beau travail à la photographie de Yoshihiro Sekiya (on reconnaît ses « *lines* » irrégulières, comme sur *Occultic;Nine*, *Durarara!!!*) et les compositions de Nobuo Uematsu, cette série d'heroic-fantasy est vraiment très agréable à regarder, conjuguant action et aventure avec brio. Du très bon A-1 Pictures, en somme ! B. D. L. C.



KADO - THE RIGHT ANSWER

Diffusion : Crunchyroll
Durée : 12 X 23 min
Studio : Toei Animation
Genre : thriller-S.F., politique

>> Le prix de la Bonne Surprise est attribué à.... *Kado - The Right Answer* ! Première série originale de Toei en 3D (+ 2D), elle n'est certainement pas la plus aguicheuse d'un point de vue artistique, mais elle a plus d'un argument à faire valoir. Le récit nous plonge dans l'art de la négociation entre l'humanité et un invité extraterrestre promettant le progrès à notre espèce. Sur fond de lutte politique (l'ONU est secouée), cette série nous incite à réfléchir tout en étant accessible, un travail que l'on doit à Kazuya Murata (*Code Geass*, *Gundam RE:0096*), réalisateur très à l'aise dans le genre, et Koichi Noguchi (producteur d'*Expelled from Paradise*). Mention très bien à son *opening* ! B. D. L. C.

TSUKI GA KIREI

Diffusion : Crunchyroll
Durée : NC X 23 min
Genre : shôjo
Studio : Feel

>> Fondé en 2002 par des anciens de Pierrot, le studio feel. (*Oshiete! Gaiko-chan*) continue son avancée dans un certain anonymat. *Tsuki ga Kirei*, série originale avec un scénario signé Yuko Kakihara (*orange*), n'est pas la plus ambitieuse des productions, mais avance un jeu de romance entre collégiens très correct. La réalisation, menée par Seiji Kishi (*RE:Hamatora*), est mignonne, faisant la part belle – mais pas tout le temps – à la pudeur. On apprécie aussi ses traits d'humour bien dosés et son travail sur les décors et la photographie (couleurs chaudes, toutes les pièces d'un collège sont restituées...). Pour autant, après six épisodes diffusés, cela ne vaut pas les meilleurs *anime* du genre. B. D. L. C.

GRIMOIRE OF ZERO

Diffusion : Wakanim
Durée : 12 x 23 min
Studio : White Fox
Genre : action, fantasy

>> Avec *Re:Zero* ou *Steins;Gate*, le studio White Fox nous a appris à nous méfier des apparences. En piochant encore dans la [illegible] série de fantasy plutôt classique, dans laquelle on retrouve tous les ingrédients du registre. L'histoire suit l'alliance entre un homme-bête et une sorcière, deux classes pourtant opposées et dont la relation pimentera le récit. La tambouille du réalisateur Tetsuro Hirakawa (animateur sur *Colorful*) se laisse agréablement suivre, mais on se situe en dessous des références du studio malgré des [illegible] affrontements. À voir comment la série va se finir. Mention spéciale aux introductions d'épisodes. B. D. L. C.

©GRANBLUE FANTASY The Animation Committee
©TOEI ANIMATION,KINOSHITA GROUP, TOEI
©2017 sukisaki Film Partners
©2016 Kakeru Kobashiri/ Kadokawa ASCII Media Works/Little Wing

SEKAI NO YAMIZUKAN

Diffusion : Crunchyroll
Durée : NC X 5 min
Studio : ILCA
Genre : horreur, fantastique

>> Toujours à l'écoute des formats courts, Crunchyroll présente un programme assez [illegible] la chaîne TV Tokyo proposent un omnibus tortueux, dans lequel un bonhomme de neige mange un enfant, ou un couple se fait enlever par des ovnis. La réalisation du [illegible], à l'identité graphique variée (type année 1980-1990, minimaliste ou franco-belge), se laisse enrober par un narrateur omniscient interprété par l'acteur Takumi Saitô [illegible] un peu ce que faisait *Les Contes de la crypte*... B. D. L. C.

DANMACHI : SWORD ORATORIA

Diffusion : Wakanim
Durée : 12 x 23 min
Studio : J.C. Staff
Genre : heroic-fantasy, comédie

>> Placé principalement sous le point de vue du personnage d'Aiz, ce *spin-off* de *Danmachi* demande de connaître un tant soit peu la première série sortie en 2015, elle-même adaptée du roman d'Omori Fujino. Si l'on reconnaît la solide qualité technique du studio J.C Staff, avec quelques séquences particulièrement bien menées, on a du mal à s'emballer. La faute à des personnages caricaturaux, des scènes carrément ridicules (ou lourdes) et un design très inégal : une facette fun, versant trop dans le divertissement, qui devient parfois agaçante. Confiée à Yôhei Suzuki (*Nodame Cantabile*), la réalisation joue donc aux montagnes russes, mais avec plus de hauts-le-cœur que de sensations fortes. On attend une vraie saison 2. B. D. L. C.

SILVER GUARDIAN

Diffusion : Prime Video
Durée : 22 x 24 min
Studio : Haolines
Genre : fantasy, action

>> Haoliners est un studio à l'activité soutenue ces derniers temps, et *The Silver Guardian* vient s'ajouter à un catalogue qui se remplit vite. Avec des épisodes de 13 minutes génériques compris, cette nouvelle série déstabilise un peu dès le premier épisode par son manque de contexte. L'animation et la réalisation sont économiques, et le sujet repose encore sur un univers virtuel, grande mode au Japon... mais qui commence vraiment à lasser. La série a quand même l'avantage de proposer des épisodes courts, qui ne vendent pas plus qu'ils ne possèdent. [illegible] l'histoire ne s'embarrasse pas de fioritures inutiles. M. R.

RE:CREATORS

Diffusion : Prime Video
Durée : 22 x 24 min
Studio : TROYCA
Genre : fantasy, action

[illegible] du studio appartenant à ce dernier : TROYCA. Respectivement [illegible] démarque un peu des productions récentes autour de la réalité virtuelle et autre vie dans un jeu vidéo, le rythme et la réalisation respirent le déjà-vu et manquent cruellement de fraîcheur. La question de la frontière brisée entre le réel et l'imaginaire est peut-être menée un peu trop simplement là où on aurait aimé un peu plus de profondeur et de prise de tête. M. R.

© Sekai no yami zukan Production Committee ©SYAP
© Fujino Omori-SB Creative Corp./Sword Oratoria Project
© 2017 Rei Hiroe/Shogakukan - Aniplex
© Tencent Inc./The Silver Guardian Production Committee

WARAU SALESMAN NEW

Diffusion : Crunchyroll
Durée : NC X 23 min
Studio : Shin-Ei Animation
Genre : comédie, thriller

[illegible] des années 1960, *Warau Salesman NEW* est une production typique du studio [illegible] Elle nous invite à découvrir, avec humour et caricature, comment les Japonais [illegible] soirées arrosées ou d'une femme prise d'achats frénétiques, tous tombent dans [illegible] d'histoires indépendantes, la série est un petit bonheur vicieux ne se privant pas, par moments, de faire la morale. B. D. L. C.

KABUKIBU

Diffusion : ADN
Durée : 12 x 24 min
Studio : Studio Deen
Genre : tranche de vie, historique

>> *« Le kabuki, c'est naze, c'est guindé, y'a rien de plus soporifique. Si t'es jeune, t'aimes le [illegible]* peut-être avez-vous le même avis sur le kabuki, [illegible] *anime* du Studio Deen, imaginé par Yûri Eda, chapeauté par Kazuhiro Yoneda (réalisateur [illegible] CLAMP, saura vous initier au genre. Didactique, [illegible] intelligente dans son traitement puisqu'elle sait affronter des idées tout en conciliant des tendances type *cosplay* avec un rapprochement vers le kabuki. Il faut être un peu patient, comme toute découverte, mais ça mérite le coup d'œil. B. D. L. C.

FUKUMENKEI NOISE

Diffusion : ADN
Durée : 12 X 23 min
Studio : Brain's Base
Genre : musique, romance

>> Voici venir l'adaptation *anime* du sympathique manga *Masked Noise*, de Riyuko Fukuyama, disponible en France chez Glénat. Passée la digestion graphique pas folichonne – le genre *shôjo* n'est pas aisé à transposer –, cette version se veut très fidèle au récit d'origine, malgré un ordre des séquences réorganisé. Avec le lycée pour cadre, cette série musicale aux [illegible] plaire aux fans du genre. On n'atteint pas le niveau d'un *Beck* ou *Kids on Slope* (pas la même orientation), mais Brain's Base et Hideya Takahashi (*Keijo!!!!!!!!*) s'en [illegible] notamment grâce à un bon [illegible] Daisuke Ono, Jun Fukuyama) et une production musicale au [illegible]

ALICE & ZOROKU

Diffusion : Crunchyroll
Durée : 12 x 23 min
Studio : J.C Staff
Genre : fantastique, tranche de vie

>> Ce qui s'annonce comme une série d'action lors du premier [illegible] de vie et... de comédie *thriller* ? Entre le *kawaii-moe* incarnés par Sana et Sanae et ce qu'il se passe en arrière-plan avec le laboratoire d'où sont issus Sana et d'autres enfants dotés de [illegible] assez loin. Production signée par le studio J.C. Staff, la série a ses inégalités et on regrette une 3D d'une qualité approximative ainsi [illegible] marche pourtant pas si mal, surtout grâce à la dynamique entre le [illegible]

©Tencent Inc./The Silver Guardian Production Committee
©FUJIKO STUDIO/The Laughing Salesman Production Committee. All Rights Reserved
©Riyuko Fukuyama, Hakusensha / THE ANONYMOUS NOISE Animation Project
©Yuuri Eda/KADOKAWA/KABUKIBU Booster Committee ©Y/K/KBC
©TETSUYA IMAI/TOKUMA SHOTEN, ALICE & ZOUROKU COMMITTEE

GUIDE DE DIFFUSION

LUNDI

CHAÎNE	SÉRIE	HORAIRE
ADN	Rinne (Saison 3)	17 h
CRUNCHYROLL	Warau Salesman NEW	17 h 30
WAKANIM	Grimoire of Zero	18 h
CRUNCHYROLL	Starmyu (saison 2)	18 h

MARDI

CRUNCHYROLL	The Idolm@ster Cinderella Girls Gekijô (TV or web)	14 h 55
CRUNCHYROLL	Akashic Records of Bastard Magical Instructor	15 h 30
ADN	Fukumenkei Noise	17 h
CRUNCHYROLL	Sukasuka	18 h
CRUNCHYROLL	Ôshitsu Kyôshi Heine	20 h 35

MERCREDI

ADN	Boruto - Naruto Next Generations	11 h 55
ADN	Clockwork Planet	13 h
CRUNCHYROLL	Makurena!! Aku no Gundan!!	17 h
CRUNCHYROLL	Love Kome - We love rice	18 h
CRUNCHYROLL	Keijo Bancho Otome ~ Girls Beats Boys	19 h
CRUNCHYROLL	Room Mate	21 h 30
ADN	Sagrada Set	21 h 30

JEUDI

CRUNCHYROLL	Tsuki ga Kirei	18 h 30
CRUNCHYROLL	Love Tyrant	21 h

VENDREDI

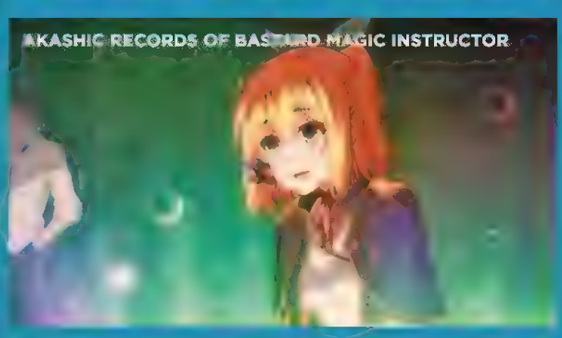
PRIME VIDEO	Rage of Bahamut : Virgin Soul	NC
ADN	Kabukibu!	13 h
CRUNCHYROLL	Hikari Note	13 h 30
CRUNCHYROLL	Kado , The Right Answer	18 h
CRUNCHYROLL	Twin Angels Break	21 h
CRUNCHYROLL	Sin Nanatsu no Taizai	21 h 30
WAKANIM	Sword Oratoria	21 h

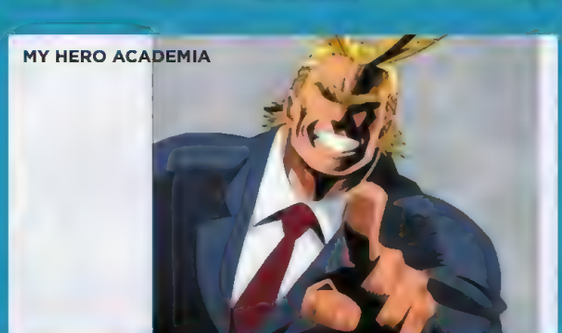
SAMEDI

PRIME VIDEO	Re:CREATORS	NC
CRUNCHYROLL	Bono Bono (saison 2)	13 h
ADN	My Hero Academia (saison 2)	13 h 30
CRUNCHYROLL	Monster Strike (saison 2)	17 h
CRUNCHYROLL	The Silver Guardian	17 h 30
WAKANIM	L'Attaque des Titans (saison 2)	18 h
WAKANIM	Atom the Beginning	21 h 30
WAKANIM	Granblue Fantasy : The animation	22 h
WAKANIM	Eromanga Sensei	23 h

DIMANCHE

ADN	World Food News (saison 2)	12 h 45
ADN	The Eccentric Family (saison 2)	13 h
CRUNCHYROLL	Alice & Zôroku	17 h
CRUNCHYROLL	Tsugumono	20 h
CRUNCHYROLL	Sekai no Yamizukan	21 h





©2017 Sammy/St Cherrine PTA
©2017 Taro Hitsuji, Kurone Mishima/KADOKAWA/Akashic Record Partners
©K. Horikoshi / Shueisha, My Hero Academia Project. ©KH/S_MP
©2002 MASASHI KISHIMOTO / 2017 BORUTO All Rights Reserved.
©MEGANE MIHOSHI/COMIC METEOR/Love Tyrant Project

@ANIME

GHOST IN THE SHELL

STAND • ALONE • COMPLEX

© 2002-2004 Shirow Masamune-Production I.G/KODANSHA

ÉDITION ULTIMATE
INTÉGRALE HAUTE DÉFINITION

// SAISON 1
// SAISON 2
// THE LAUGHING MAN +
// INDIVIDUAL ELEVEN
// 12 BLU-RAY
// LIVRE ENCYCLOPÉDIQUE ACCESS (140 p.)

VENEZ RENCONTRER KENJI KAMIYAMA, LE RÉALISATEUR

6►9 JUILLET 2017 PARC DES EXPOSITIONS PARIS-NORD VILLEPINTE

Japan Expo 18e IMPACT

ANIMÉ 100

608_PUB.indd 20 18/05/2017 20:43

©1984 Nibariki - GH

Nausicaä de la vallée du vent

Anime engagés

QUAND LA FICTION DONNE DES LEÇONS

Si les *anime* sont très souvent en dehors de toute réalité, il n'est pas rare d'y trouver un message pertinent vis-à-vis de notre société et des sujets qui tiennent à cœur aux Japonais. Parmi eux reviennent régulièrement la politique et l'écologie, deux sujets d'actualité très souvent liés. Et dans ce domaine, les Japonais savent y mettre les formes...

Genocidal Organ

POLITIQUE ET SOCIÉTÉ
L'ANIMATION, MIROIR DÉFORMANT DE LA RÉALITÉ ?

[PAR JEAN-PHILIPPE DUBRULLE]

Riches de conflits, les œuvres de science-fiction sont aussi prolifiques en contextes politiques en tout genre. Entre dystopies à grand spectacle et fresques empreintes de gravité, prenons donc le temps de voir ce que l'animation japonaise a à nous dire sur l'organisation de la société, l'état du monde… et notre futur.

À l'heure de l'hypercommunication et de la connexion permanente, l'enjeu de la surveillance de masse et le spectre de la société telle qu'elle est dépeinte dans 1984 de George Orwell n'ont jamais été aussi présents dans les esprits. À ce titre, deux œuvres récentes, du même auteur Project Itoh, jettent un regard singulier dans l'animation japonaise sur des futurs dans lesquels nous serions peut-être en train d'entrer…

Les Héros de la Galaxie

Big Brother vous regarde

Côté face, le film *Harmony* met en scène une société du bonheur parfait, avec une candeur qu'on aurait du mal à imaginer en dehors du Japon. Dans un monde qui rappelle furieusement celui de *Psycho-Pass*, la maladie n'existe plus grâce à des traitements médicaux et psychologiques omniprésents. À tel point que toute émotion négative (de la frustration aux pulsions meurtrières, tout est mis dans le même sac) est inenvisageable, voire suspecte par nature. Illustrant jusqu'à l'absurde combien la pression sociale peut priver les individus de toute lucidité, *Harmony* dépeint une forme de « totalitarisme prévenant », prolongement à la fois extrême et lointain des règles et lois censées gouverner les actes les plus

Harmony ©Project Itoh / HARMONY
Genocidal Organ ©Project Itoh / GENOCIDAL ORGAN
Ghost in the Shell Stand Alone Complex © 2002-2004 Shirow Masamune-Production I.G/KODANSHA
Les Héros de la Galaxie Ginga Eiyuu Densetsu © 1988 TANAKA Yoshiki / ARTLAND

« LA FICTION A POUR AVANTAGE DE MIEUX FAIRE COMPRENDRE LES CHOIX DES DIRIGEANTS »

anodins et les plus intimes, au point d'annuler le principe même de libre arbitre.

Côté pile, le film *Genocidal Organ* dresse un réquisitoire cynique et sans concession sur l'apathie des grandes puissances occidentales. Ici, le propos est moins celui de la surveillance de masse (bien qu'elle soit un élément important de la démonstration) que de la tendance des « gens qui vont bien » à détourner le regard de ceux qui souffrent… ou de n'importe quoi qui pourrait nuire à leur quotidien. Attention : ici, on est bien dans une démocratie libérale. Mais alors que les faits sont là et que les informations sont disponibles, les gens préfèrent ignorer la dure réalité et se laisser porter. Parce que telle est la liberté de chacun. Et dans la tragédie racontée par *Genocidal Organ*, le pire est commis dans l'indifférence générale, une indifférence d'autant plus cynique et coupable que l'insouciance des uns repose… sur le sacrifice des autres.

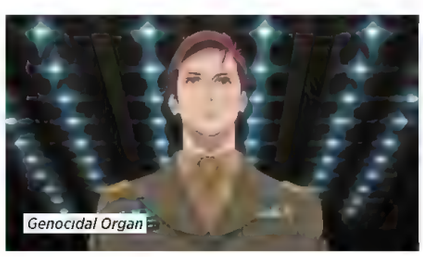
Le jeu des trônes

Dans un climat de défiance généralisée à l'égard des dirigeants et de tous les groupes de pouvoir, la fiction a également pour avantage de mieux faire comprendre les choix de ces individus : à rebours des fantasmes sur des sociétés secrètes ou lobbies brumeux, le fait de suivre des personnages incarnés permet d'appréhender leurs dilemmes, leurs combats et, bien souvent, leur ambition dévorante. La série de robots *Dougram* ou encore *Ghost in the Shell : Stand Alone Complex* montrent ainsi quel genre d'intrigue peut se jouer dans les coulisses du pouvoir. Le romantisme y est absent : il n'y a pas ou peu d'idéologie et, au grand désespoir de ceux qui y voudraient voir la preuve de l'existence de la « main invisible », il n'y a pas de « grand dessein ».

Ghost in the Shell : Stand Alone Complex

Harmony

À la manière d'un *House of Cards*, qui sous ses airs outranciers dresse un portrait on ne peut plus fidèle de la politique politicienne, les *anime* qui nous font rentrer dans les coulisses du pouvoir montrent que la compromission et les pires décisions ne sont pour ainsi dire jamais motivées par une volonté de nuire ou le souhait de réaliser un grand « plan », mais qu'elles sont le fruit de calculs froids, de paris et de concessions dont l'objectif suprême est la réussite personnelle.
Un conseiller, un chef de l'administration, un élu ou un ministre trahit une attente ou une promesse parce qu'un adversaire menace de lui nuire, parce qu'il a besoin de s'attirer les bonnes grâces d'un autre ou même… parce qu'il n'a tout simplement pas conscience de mal faire. Bref, les rares œuvres d'animation japonaise qui s'aventurent sur le terrain des luttes d'influence exposent une réalité du pouvoir : celui-ci est avant tout mû par des aventures personnelles, qui ont par ailleurs besoin de se parer (sincèrement ou pas) du « bien commun » pour progresser.


Genocidal Organ

Le moindre mal

Enfin, difficile de parler de politique dans l'animation japonaise sans citer *Les Héros de la Galaxie*, fresque épique malheureusement inédite en France, mais qui représente à ce jour l'un des meilleurs traités politiques, tous médias confondus. Cette série de science-fiction met en scène le conflit entre le Reich Galactique, un empire très inspiré du royaume de Prusse, et l'Alliance des Planètes libres, fondée par des émigrés à l'autre bout de la Voie lactée. Alors que la guerre oppose une monarchie absolue et une démocratie libérale, le portrait tout en nuances de chaque camp nous amène à la question singulière suivante : vaut-il mieux vivre sous un régime autoritaire qui peut agir « fort » ou un régime démocratique parfois paralysé par la lourdeur administrative et la compétition politicienne ? Sur le papier, l'un est un système ultra-efficace quand l'autre est stérile. Mais dans les faits, l'histoire a parlé.

En abordant la politique et l'organisation de la société, la fiction nous projette dans un cadre extrême pour nous faire questionner la réalité présente. À l'heure où les électeurs sont invités à un choix de société, certaines œuvres peuvent nous aider à réaliser dans quel monde nous souhaitons vivre et ce que nous sommes prêts à céder de nos libertés et de nos idéaux pour y parvenir. •

Mobile Suit Gundam 00

Guerre et paix

LES GERMES DU CONFLIT DANS LA SAGA GUNDAM

[par **Jean-Philippe Dubrulle**]

Les œuvres de science-fiction ont toujours été le théâtre de l'anticipation, un moyen de raconter les enjeux du présent dans un décor futuriste et exotique. Au sein de la S.F., la saga *Gundam* ne fait pas exception et livre, derrière ses batailles de vaisseaux spatiaux et de robots géants, une réflexion sur les racines de la guerre.

La série originelle de *Mobile Suit Gundam* dépeint une guerre d'indépendance entre la Fédération terrienne et une faction de colonies spatiales qui s'est autoproclamée « Duché de Zeon ». Si le motif « seul contre le reste du monde » est assez fréquent dans la fiction japonaise (sur un registre qui rappelle parfois les heures les plus sombres de l'archipel), il serait toutefois erroné de considérer le conflit fondateur de *Gundam* comme une expression de « simple » nationalisme tant la personnalité de l'auteur, Yoshiyuki Tomino, et le regard qu'il donne de Zeon contreviennent à cette interprétation. En réalité, la Guerre d'Un An du Siècle Universel (la chronologie principale dans *Gundam*) est une fidèle illustration du conflit « centre versus périphérie », un classique de l'histoire de la formation des États (les Cités-États de la Renaissance en Italie, l'affirmation du pouvoir central de la monarchie absolue face aux ducs de province, etc.), et qui se trouve encore parfois dans la politique moderne, par exemple en Espagne avec les velléités d'émancipation de la Catalogne.

La « realpolitik »

En quoi le contexte du premier *Gundam* est-il un modèle de « realpolitik », soit la politique étrangère fondée sur le calcul des forces et l'intérêt national ? Pour le savoir, il convient de resituer les choses : aux origines de la saga (telles qu'elles sont détaillées dans l'excellentissime manga *Mobile Suit Gundam The Origin*), la Fédération terrienne qui règne sans partage sur tout le cercle terrestre tient sous tutelle les colonies spatiales. En bonnes colonies, elles n'ont donc pratiquement aucune indépendance et servent avant tout à alimenter en

D.R.

« QUEL QUE SOIT LE CONFLIT DÉPEINT, LE CHEMIN VERS LA PAIX TEL QU'IL EST TRACÉ DANS GUNDAM S'ANNONCE CONSTANT : C'EST CELUI DE LA COMPRÉHENSION MUTUELLE »

ressources le gouvernement central, c'est-à-dire la Terre. Après une escalade de protestations et de violences, le conflit éclate inévitablement. Cette guerre d'indépendance est motivée par le sentiment d'injustice : pourquoi faudrait-il que les colons spatiaux soient dépossédés de leurs richesses et exploités pour une caste de privilégiés restés sur Terre ? Derrière l'injustice morale, il y a aussi l'absurdité de ce rapport inégalitaire : les Terriens dominent les Spacenoïdes alors que ce sont ces derniers qui subviennent aux besoins des premiers… et qu'ils pourraient très bien continuer leur vie s'ils coupaient les ponts. La nation qui s'estime « forte » s'estimant spoliée, elle va donc entreprendre de défendre ses intérêts… par la guerre. L'analogie avec les empires coloniaux et les processus de décolonisation du XXe siècle devient évidente.

Le Prince

Les tensions entre le centre et la périphérie étant installées et le rapport de forces entre les deux « nations » clairement insatisfaisant pour l'une des parties, il a cependant fallu des acteurs pour mettre le feu aux poudres. À ce titre, les « méchants » conspirateurs du *Gundam* originel constituent un exemple parfait : la famille Zabi, avec à sa tête Gihren (que son propre père comparera à Hitler), attise le ressentiment des colons spatiaux pour

Mobile Suit Gundam 00

d'abord prendre le pouvoir au sein du Duché de Zeon, et ensuite transformer la guerre d'indépendance en guerre de conquête pour… dominer le monde. Gihren Zabi est parvenu à son objectif parce qu'il a su manipuler les foules et les conduire vers un conflit total. Plus encore, il a pris le pouvoir parce qu'à un moment donné, il a su faire coïncider l'intérêt de la population avec son intérêt personnel. Au final, peu importent les actes d'un souverain tant qu'il défend par la même occasion les intérêts de ses sujets. Ce souverain peut n'être guidé que par son profit personnel, ce n'est pas un problème tant qu'il sert (au moins en apparence) ses administrés. Cynique ? C'est en tout cas l'un des enseignements principaux du livre *Le Prince* de Nicolas Machiavel… et une variable explicative du comportement de certains dirigeants, encore aujourd'hui.

Terrorisme et racisme : les conflits du XXIe siècle dans Gundam

D'autres séries *Gundam* ont développé des regards propres sur les racines de la guerre. Ainsi, dans *Mobile Suit Gundam 00*, dont l'action se passe trois siècles dans le futur de notre monde, ce sont trois superpuissances concentrées autour des États-Unis, de la Chine-Russie et de l'Europe qui se livrent une guerre d'influence. Sur fond de crise énergétique, elles tirent également profit du business de la guerre : vente d'armes, compagnies de mercenaires, etc. C'est dans cette situation qu'apparaît une faction terroriste qui prétend intimider ces trois blocs. Et ce sont les héros de l'histoire !

Au cours des années 2000, l'actualité internationale a beaucoup nourri la saga *Gundam*. Outre *Gundam 00*, *Mobile Suit Gundam SEED* a aussi pris la mesure de l'impact du terrorisme et des guerres de haine ethnico-culturelle (avec une inspiration revendiquée du conflit israélo-palestinien). Dans cette série, les Terriens demeurés « naturels » jalousent les colons spatiaux devenus « supérieurs » à force de manipulations génétiques. Et la guerre « centre versus périphérie », après une suite d'exactions, se meut peu à peu en guerre d'extermination de l'autre « race »…

Quel que soit le conflit dépeint, le chemin vers la paix tel qu'il est tracé dans *Gundam* s'annonce constant : c'est celui de la compréhension mutuelle. Dans des conflits qui virent à l'extermination, où les hommes tuent leurs semblables sans plus y réfléchir, un cercle vertueux s'amorce lorsque les combattants cessent de déshumaniser leurs adversaires (un principe nécessaire pour pousser des gens normaux à en tuer d'autres : c'est aussi vrai depuis la Seconde Guerre mondiale que dans les modules de formation des soldats américains) et se reconnaissent mutuellement le droit de vivre. On peut vivre ensemble sans être d'accord sur tout. À méditer, en ces temps troublés… •

Le Château dans le ciel

L'appel de la nature

QUAND LE VENT DE L'ÉCOLOGIE SOUFFLE DANS L'ANIMATION

[par Bertrand Campeis]

De nombreux réalisateurs véhiculent un message écologique à travers leurs œuvres, que ce soit en s'interrogeant sur le dérèglement climatique, la pollution ou le rapport entre la nature et l'être humain, afin de faire prendre conscience des nombreux problèmes existants et réfléchir à un avenir meilleur et plus respectueux de l'environnement.

Débutant avec une prise de conscience écologique, bon nombre d'*anime* ont ensuite amené une réflexion sur la place de l'homme au sein de la nature.

Prise de conscience

Publié au cours des années 1972-1974, le manga *L'école emportée* (*Hyôryû Kyôshitsu* de Kazuo Umezu, 11 volumes, publié chez Glénat en France) raconte l'odyssée cauchemardesque de jeunes enfants transportés dans un monde post-apocalyptique. Traversant des épreuves dures, voyant disparaître bon nombre d'entre eux, victimes de monstres, de maladies, de folie, les survivants se demandent hagards dans quel enfer ils ont atterri… car ils sont au cœur d'un désert qui s'avère être notre futur, un monde sans espoir, aride et où nulle plante ne pousse ! Les survivants vont devoir tout tenter pour survivre et recréer la nature disparue. Cette première œuvre met d'ores et déjà un fort message écologique en avant : si l'homme continue sa marche du progrès en détruisant la nature, il disparaîtra à son tour.

Le même message se retrouve en filigrane au sein de la série *Conan, le fils du futur* (1978) de Hayao Miyazaki, qui raconte les péripéties d'un jeune garçon intrépide dans un monde post-apocalyptique où les humains se sont entretués. Pacifisme, héroïsme et écologie apparaissent déjà dans ce galop d'essai qui sera transformé par la suite par le réalisateur. C'est à travers son manga *Nausicaä de la vallée du vent* et l'adaptation qu'il en tirera qu'on trouve déjà la prise de conscience d'un message

Voyage vers Agartha

Château dans le ciel © 1986 Nibariki - Tokuma Shoten
Voyage vers Agartha ©Makoto Shinkai/CMMMY

« SI L'HOMME CONTINUE SA MARCHE EN DÉTRUISANT LA NATURE, IL DISPARAÎTRA À SON TOUR »

écologique fort, portée par une héroïne sortant des sentiers battus, et fustigeant le rapport des hommes avec la planète On retrouve ce sentiment en contemplant la société effondrée de Laputa (*Le Château dans le ciel*), où la science a précipité la chute de l'homme tel Icare tombant des cieux, ou à travers *Princesse Mononoké*, qui se sert du début de l'industrialisation pour opposer la nature divine à la volonté de l'homme de plier celle-ci à ses désirs, quitte à mieux la détruire.

La voie du divin

Le shinto, « la voie du divin », religion originelle qui vénère les forces de la nature, est une croyance animiste et chamaniste qui se fonde sur le respect des divinités, les *kami*. Le dieu-cerf, un des éléments principaux de *Princesse Mononoké*, n'était pas le premier contact avec ces divinités de la nature. Totoro n'est-il pas l'un d'entre eux ? Sans oublier les *tanuki* mis en scène par Isao Takahata dans *Pompoko* (1994), film intéressant à plus d'un titre grâce à la mise en scène du choc entre la civilisation japonaise s'étendant sans répit aux dépens de la nature lors de son envolée économique dans les années 1960-1990. Au visionnage d'*anime* comme *Mushishi*, ce sont les relations entre esprits de la nature et êtres humains qui sont mises à mal, derrière la beauté du cadre majestueux et de l'histoire, on ne peut que constater amèrement l'incompréhension entre les deux mondes. Pourtant, en créant *Ponyo sur la falaise*, Hayao Miyazaki livre également un message d'espoir : celui d'une humanité qui traite la nature et la planète sur laquelle elle vit avec respect. On retrouve le même message dans *Voyage vers Agartha* de Makoto Shinkai, dans lequel le parallèle entre deux sociétés, la nôtre et celle souterraine d'Agartha, est là pour nous permettre de nous interroger sur notre rapport à la nature.

Mushishi

Cette dernière n'a pas toujours été tendre avec son tourmenteur : tremblements de terre (l'une des scènes les plus marquantes dans *Le Vent se lève*, ou le grand tremblement de terre de Kobé en 1995 traité de manière sous-jacente dans le manga *Moving Forward*), tsunamis et catastrophes écologiques (les mangas *Je reviendrai vous voir* ou *Au cœur de Fukushima*)... De plus en plus d'œuvres traitent des impacts profonds et humains qu'ont ces catastrophes sur bon nombre de vies humaines.

I live here

C'est bel et bien à une relation apaisée entre la nature et l'humanité qu'appellent des créations comme *Origin* (2006) ou *La Tortue rouge* (2016) en mettant en scène de façon explicite ou symbolique une confrontation puis une vie en symbiose entre les deux. Il n'y a pas d'évolution du message à proprement parler, plutôt une prise de conscience, celle d'une humanité enfin apaisée. C'est un peu ce que le film *Souvenirs goutte à goutte* cherchait à montrer : la notion de choix d'une vie plus simple, plus portée sur le retour à la terre et les joies d'en tirer sa subsistance, transparaît, sentiment que l'on retrouve également dans *Les Enfant Loups* de Mamoru Hosoda.
Le rapport avec la nature est également traité à travers plusieurs œuvres relevant de la fantasy, que ce soit *The Ancient Magus Bride*, *Minuscule* ou *Spice and Wolf*. Celles-ci créent une vision mythifiée d'un monde passé où l'homme vit en bonne intelligence avec la nature et ne tente pas toujours de la supplanter. De même, au vu du futur dépeint dans bon nombre d'*anime* cyberpunk (*Ghost in the Shell*, *Akira*, etc.), on s'aperçoit que la nature n'a guère de place dans ceux-ci.
De nature divine, à la fois protectrice et vengeresse avec l'homme, du cri d'alarme des années 1970 à la prise de conscience que l'avenir de l'humanité passera par une relation apaisée avec la nature, le message écologique continue de se transmettre. Et de toucher un public de plus en plus large. •

Origin

Les Enfant Loups

Conan, fils du futur

Conan, fils du futur © NIPPON ANIMATION CO.,LTD.1978
Origin ©GONZO/Gin-iro no kami no Agito
Mushishi © Yuki Urushibara / KODANSHA • MUSHI-SHI Partnership.
Les Enfant Loups © 2012 «WOLF CHILDREN» FILM PARTNERS

EN BREF

Une série très réussie, d'utilité publique, mais qui peut épuiser tout autant qu'elle sensibilise, à regarder avec parcimonie.

★★★★

Titre original :
Chikyû Shôjo Arjuna

Durée : 13 x 25 min

Année de sortie : 2001

Réalisation : Shôji Kawamori

Character design :
Takahiro Kishida

Musique : Yoko Kanno

Auteur : Shôji Kawamori

Studio : Satelight

Diffusion :
Dybex, MCM, W9, Nolife

EARTH GIRL ARJUNA

DES SUPER-POUVOIRS AU SERVICE DE LA PLANÈTE

[PAR **Maxime Bender**]

L'évocation des œuvres du studio Ghibli est une évidence lorsqu'il est question d'animation japonaise et d'écologie. *Wall-E*, outre-Atlantique, peut faire office de référence grand public. *Planète Sauvage* offre une vision européenne surréaliste. Mais l'industrie asiatique recèle d'aventures au traitement environnemental étonnant comme *Earth Girl Arjuna*.

L'histoire met en scène Juna, une jeune lycéenne comme les autres, et son ami Tokio. Ensemble, ils décident de faire une escapade à moto pour aller voir la mer du Japon, mais en chemin, ils sont touchés par un accident dramatique, Juna est tuée sur le coup. C'est à ce moment-là, alors qu'elle s'élève vers l'au-delà, que son esprit est embarqué dans une vision de la Terre dévorée par d'énormes vers rouges. Dans le même temps, un étonnant jeune homme, Chris, vient virtuellement à sa rencontre. Il est télépathe et lui indique que ces « bestioles » sont des Rajaa, le fléau de la planète et que si personne n'agit, cette illusion sera une funeste réalité. C'est là qu'une proposition improbable lui est offerte : revenir à la vie ! Mais en échange, Juna doit ne faire plus qu'une avec la Terre, et devenir Earth Girl.
De retour – au grand étonnement de son entourage – parmi les vivants, Juna va commencer son périple vers la connaissance et essayera de comprendre les liens entre les maux de la planète, les Rajaa et l'action de l'homme.
Elle découvrira en même temps que

©2001 Arjuna Production Committee
©2001 ARJUNA PROJECT / SOTSU AGENCY / TV TOKYO. All Rights Reserved

« UN TRAITEMENT DE LA RELATION HOMME-NATURE ET DE L'ÉCOSYSTÈME SUR FOND DE QUÊTE DE SPIRITUALITÉ ET DE PHILOSOPHIE »

les spectateurs que sauver la Terre est un combat de chaque instant et que même les actes les plus anodins ont un impact non négligeable !

L'hindouisme en toile de fond et des fakirs omniscients

L'aventure se déroule à Kôbe et ce n'est pas forcément un hasard tant cette cité millénaire est symbolique. En plus d'avoir un nom traduisible par « porte des esprits », il s'agit de l'une des villes nippones les plus tournées vers l'extérieur. C'est aussi à Kôbe que se déroulait *Le Tombeau des lucioles*. L'histoire est inspirée de l'hindouisme et plus précisément du *Bhagavad-Gîtâ* (l'un des écrits fondamentaux de cette religion) et le personnage principal, Juna, devenu ensuite Arjuna, en constitue le symbole. Dans les écrits védiques, Arjuna est un guerrier imbattable, maniant l'arc comme personne, se tenant au côté de Krishna, qui, lui, inspira Chris. C'est d'ailleurs après un voyage dans la forêt amazonienne puis en Inde, où il fit la connaissance de fakirs capables, déclare-t-il, de prévoir l'avenir, que l'auteur, Shoji Kawamori, se lance dans l'écriture de cette fable[1], une série composée de 13 épisodes à l'ambiance surprenante dès les premières minutes. Son côté ovni, près de vingt ans plus tard, lui donne toujours un charme particulier. Nostalgie d'une (re)découverte ou récit au symbole et à la morale détonants ? Probablement un mélange des deux, car même si quelques raccourcis scénaristiques et des leçons aux aspects simplistes sautent aux yeux, son créateur revendique une démarche sans filtre pour servir son message, un traitement de la relation homme-nature et de l'écosystème, sur fond de quête de spiritualité et de philosophie qui pourrait en surprendre plus d'un. On retrouve à la fois la notion de responsabilité, mais aussi le sens du sacrifice, Juna pouvant ressentir ce que la Terre subit pour chaque action de l'homme. Imaginons un instant ce qu'il se passe lorsqu'elle se jette sur un hamburger… Un côté un peu jusqu'au-boutiste, mais instructif.

Un message cru, direct mais pas toujours habile

Ainsi, *Earth Girl Arjuna*, près de deux décennies plus tard, présente un propos toujours aussi cru et toujours aussi cruellement d'actualité. Et même si tout au long de la série le spectateur peut se sentir visé par ce message tant il s'avère culpabilisant, difficile de le rejeter en bloc. Qu'on le veuille ou non, il a une part de légitimité et est parfois nécessaire. Malheureusement, ce discours direct peut être mal interprété et fatiguer par son côté « liste des ingrédients pour que la Terre aille mieux ». Chaque épisode est l'occasion d'étudier un nouveau thème : de l'alimentation aux manipulations génétiques en passant par les pesticides, les déchets et bien sûr les relations humaines

En revanche, que dire de cette 3D du début des années 2000 ? Peu de choses, sauf que là aussi il faut faire appel à ses propres sentiments nostalgiques pour regarder ça avec un petit sourire en coin, comme lorsqu'on observe ces photos de nous à l'âge ingrat… Cela dit, ça reste dans l'ensemble bien réalisé et graphiquement plaisant. Tous les *anime* d'aujourd'hui ne peuvent se targuer d'autant de qualités. Concernant la bande-son, l'auteur Shôji Kawamori s'associe avec Yoko Kanno, avec qui il avait déjà travaillé sur *Macross Plus* et *Escaflowne*, et qui a créé une musique très organique, très en phase avec l'univers de la série[2].

Au même titre que Masamune Shirow ou Yukito Kishiro à leur époque, Shôji Kawamori nous envoie une vision écologique particulière empreinte de mysticisme. Cet éminent spécialiste du *mecha design* signait ici sa première création originale tel un pamphlet pro-environnemental qu'il avait au fond de lui. Même si sa série comporte de nombreuses erreurs, ces imperfections lui donnent une authenticité rare, lui qu'on pourrait surnommer « M. Macross » tant il a travaillé sur la licence. Ainsi, pour *Earth Girl Arjuna*, il étudia plusieurs civilisations et fit un travail proche de l'anthropologie pour un résultat, à l'époque, étonnant et détonnant dans l'animation japonaise. •

1. - 2. Voir aussi notre article et interview de Shôjo Kawamori dans *AnimeLand* n° 211.

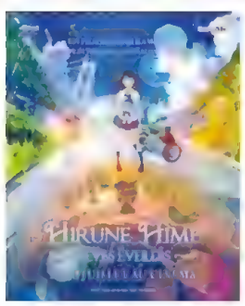
POPCORN

HIRUNE HIME – RÊVES ÉVEILLÉS

TECHNO-ONIRIQUE

[PAR PHILIPPE BUNEL]

Réalisé au sein du studio Signal MD, une filiale d'I.G Port (Production I.G) spécialisée dans l'animation numérique, le long-métrage *Hirune Hime - Rêves éveillés* de Kenji Kamiyama (*Ghost in the Shell : Stand Alone Complex, Re : Cyborg 009*) arrive dans les salles françaises en juillet. De quoi animer notre été avec une bonne dose de science-fiction fantaisiste !



EN BREF

Ados, robots, fantasy et technologie sont au programme de ce film destiné à un large public, que Kamiyama aime malmener avec son concept alambiqué, mais qui ravira les amoureux de l'animation bien faite !

★★★

Titre original : *Hirune Hime : Shiranai Watashi no Monogatari*
Durée : 110 min
Date de sortie : 12 juillet 2017
Auteur original : Kenji Kamiyama
Réalisation : Kenji Kamiyama
Character designer : Satoko Morikawa
Musique : Yoko Shimomura
Scénario : Kenji Kamiyama
Studio : Signal MD
Diffusion : Eurozoom, @Anime

L'histoire prend place à Okayama en 2020, peu avant les Jeux olympiques de Tokyo. Kokone Morikawa est une lycéenne qui vit seule avec son père mécanicien. Depuis peu, elle fait d'étranges rêves qui ont l'air d'influer sur sa réalité. Tout bascule lorsque son père se fait arrêter par la police, qui recherche un programme informatique révolutionnaire caché dans une tablette tactile. Traquée par la police et les industriels, Kokone va tout faire pour protéger les données. Elle sera aidée par un ami, Morio, un sidecar robot, et ses rêves, qui lui permettront d'aller toujours plus loin.

GÉNÉRATION ENTRE DEUX MONDES

Qu'ils sont romantiques ces réalisateurs post-2000, entre Mamoru Hosoda (*Summer Wars*), Yasuhiro Yoshiura (*Patéma et le monde inversé*), Makoto Shinkai (*your name.*) et maintenant Kenji Kamiyama avec *Hirune Hime* ; ils développent tous des films originaux aux récits parallèles, accentués par la superposition de deux univers bien distincts : le moderne et le traditionnel. La jeunesse qui grandit avec la révolution numérique se trouve au centre de toutes les attentions. Elle rêve d'évasion, de s'ouvrir au monde, et surtout, elle exprime un besoin de transparence d'une société en constante mutation. Fini les secrets, les jeunes sont l'avenir, ils sont la connexion entre tradition et technologie. Dans *Hirune Hime*, Kokone est une jeune lycéenne dynamique, issue d'un milieu très modeste. Son quotidien n'est donc pas des plus confortables, surtout que son père s'enferme dans sa passion liée à l'informatique et à la mécanique, au point de favoriser le contact avec elle par mails. Pour Kokone, le rêve permet de prendre conscience de sa propre réalité qu'on lui cache depuis toujours, comme si elle parcourait le Net, le nouveau lieu qui ouvre les individus au monde. Elle y amène même un ami, Morio, afin de l'aider dans sa quête, le partage et l'entraide étant des critères identitaires essentiels de la génération smartphone.

HISTOIRE ENTRE DEUX CHAISES

Selon Kamiyama (cf. interview p. 32-33), le rêve représente le *software* (logiciels) et la réalité le *hardware* (matériel informatique), les deux sont donc interdépendants, tout comme dans *Ghost in the Shell : Stand Alone Complex*, où l'individu faisait partie d'un tout complexe. Le réalisateur et scénariste pose alors le problème de la synchronisation entre l'idée et sa faisabilité. Plusieurs facteurs peuvent donc enrayer la naissance d'une révolution industrielle et technologique, comme le désaccord entre l'idéologie conservatrice d'un consortium (*hardware*) et l'ambitieuse vision (*software*) d'un scientifique progressiste.
Et alors que le sujet tourne autour d'un concept de guidage GPS automatique, Kamiyama développe ses protagonistes dans un *road movie* où rêve et réalité se complètent afin de faire avancer l'histoire à grande vitesse. On ne s'ennuie pas, et on apprécie même l'expérimentation du film, qui tente de présenter les idées technologiques comme de la magie moderne.
Mais finalement, le film semble atteint de schizophrénie tant l'histoire se serait très bien tenue dans un seul univers, l'un comme l'autre étant captivants et autosuffisants. D'autant plus que les interactions entre les deux mondes sont trop tirées par les circuits, rendant sceptique le spectateur, qui

©2017 «Ancien and the Magic Tablet» Film Partners

recherche le but et la logique d'une telle alternance. Le récit rebondit constamment avec d'énervantes ellipses qui altèrent fortement l'implication émotionnelle, au point de faire tomber à plat un retournement intéressant. Quant à la surutilisation de *deus ex machina*, c'est l'intensité de l'histoire qui en fait les frais ! Quel dommage d'imposer de telles ruptures de ton, alors que les personnages sont vraiment excellents et l'histoire très touchante !

L'UNICITÉ ENTRE DEUX TECHNIQUES

L'animation d'*Hirune Hime* est astucieuse, le studio Signal MD permettant de créer numériquement les mouvements des personnages, dessinés avec des… tablettes graphiques ! Le scénario serait-il donc une mise en abyme d'une technique hybride ? Ou bien les animateurs ont-ils tout simplement adapté le style graphique au scénario pour gagner en cohésion... Dans les deux cas, le film jouit d'une vraie cohérence visuelle. Si Kamiyama conserve une équipe qui a fait ses preuves sur ses différents projets antérieurs, comme l'animateur en chef Atsuko Sasaki, il est intéressant de voir qu'un Français est impliqué à différents niveaux artistiques importants ; Christophe Ferreira (*Lupin III : Une femme nommée Fujiko*) est donc *storyboarder*, mais aussi animateur clé et designer. Une première pour un *anime* qui n'est pas une coproduction franco-japonaise.

La gestuelle des personnages est très fluide et accompagne parfaitement le parti pris réaliste du fabuleux *chara design* de Satoko Morikawa (*Eden of the East*). Chaque personnage est différent, que ce soit physiquement ou gestuellement. Un tour de force qui aurait pu être gâché par des images de synthèse maladroites. Mais il n'en est rien ! L'intégration de la 3D s'avère remarquable, opérant un mariage graphique qui s'adapte parfaitement au récit, dont la technologie est omniprésente. Comme pour *Stand Alone Complex*, Noriki Tsukamoto (responsable 3D) simplifie les textures et les ombres afin de se rapprocher au mieux des dessins 2D. Un plaisir rétinien de tous les instants, qui est surtout l'aboutissement technique des œuvres personnelles de Kamiyama. •

« L'intégration de la 3D est remarquable, opérant un mariage graphique qui s'adapte parfaitement au récit »

INTERVIEW

Kenji Kamiyama
Réalisateur de Hirune Hime – Rêves éveillés

[Interview réalisée par **Philippe Bunel**]

En attendant sa venue à Japan Expo en juillet, le réalisateur Kenji Kamiyama s'est prêté au jeu de l'interview à distance pour nous parler de son long-métrage *Hirune Hime – Rêves éveillés*, qui sort dans les salles françaises le 12 juillet 2017. Un bon moyen pour mieux contextualiser cet ovni qui emprunte au rêve et à la technologie.

Kenji Kamiyama

Sous la houlette de son mentor Mamoru Oshii, Kenji Kamiyama se forme à la réalisation et au scénario sur *Jin-Roh*, *Blood : The Last Vampire* et *Minipato*. Lorsque Production I.G lui demande de chapoter la nouvelle série de *Ghost in the Shell : Stand Alone Complex* en 2002, il s'impose avec une équipe constituée de jeunes talents, qui sont désormais les figures majeures du studio. Entre sa saga originale *Eden of the East* et ses adaptations de *Cyborg 009*, Kamiyama place la technologie au centre de sa filmographie, que ça soit dans la technique ou dans sa vision de la société moderne. Une approche que *Hirune Hime* cristallise en y ajoutant une part de rêve.

« POUR UN JEUNE PUBLIC, C'EST UN FILM EMPLI D'UN DÉSIR DE VIVRE DANS UN MONDE JOYEUX »

Pouvez-vous nous décrire la genèse du projet ?
Au tout début de l'année 2013, j'ai eu une discussion avec monsieur Okuda, producteur à Nippon Television, qui me suggérait de faire mon propre film d'animation. Dès lors nous avons commencé à développer ce projet de film original de genre fantastique.

Comment s'est organisée la production du film alors que vous étiez également réalisateur en chef de *Cyborg 009 : Call of Justice* ?
C'était une tâche très difficile, j'étais vraiment très affairé à m'occuper des deux projets en même temps. De nos jours, on assiste à une situation où les *anime* sont produits en masse. Et dans ce domaine, sans pouvoir recourir à un excellent système de production et d'organisation des ressources, on doit pouvoir compter sur les compétences et l'expérience des réalisateurs, lesquels doivent se démener seuls pour mener à bien les projets de production. C'était également le cas pour ce film.

Vous êtes l'un des réalisateurs phare du studio Production I.G, mais c'est avec sa filiale Signal M.D. que *Hirune Hime* a été produit. Comment se décider de tels choix, et qu'est-ce que ça implique ?
À Production I.G, il n'y avait pas cette ligne éditoriale qui nous aurait permis de réaliser un film original de genre fantastique. Alors nous en avons lancé une nouvelle et réalisé le film en tant que Signal M.D.

Pouvez-vous nous expliquer le procédé numérique employé pour animer les personnages ?
J'ai opté pour l'animation sur tablette graphique. J'ai importé diverses données 3D, des croquis dessinés à la main, des angles de vue en photos, le tout pour constituer un projet numérique servant de base. J'ai ensuite utilisé le programme français de réalisation d'animation TV Paint.

Tels les films de Mamoru Hosoda (*Le Garçon et la Bête*) ou même Hiroyuki Okiura (*Jin-Roh*), *Hirune Hime* affiche une épure des ombres sur les personnages. Pourquoi ce choix ?
Je voulais simplifier le dessin, améliorer la fluidité du mouvement et apporter de la luminosité à l'écran. J'ai pu me consacrer à ces aspects en simplifiant l'ombrage des personnages.

Hirune Hime ©2017 «Ancien and the Magic Tablet» Film Partners
Photo ©TDR

À travers les designs des personnages et des décors, le film gagne en réalisme. Seriez-vous intéressé par la réalisation d'un film en prises de vue réelles ?
J'ai un intérêt pour la réalisation de film en prises de vue réelles, mais je pense que cela vient du fait que j'en regarde beaucoup.

Désormais, la 3DCG est-elle un indispensable pour les engins mécaniques tels que les véhicules ? Comment arrivez-vous à marier au mieux l'image de synthèse à la 2D ?
Il y a encore beaucoup de problèmes à résoudre techniquement, mais il y a de moins de moins de lag en animant sur tablette graphique. J'aimerais beaucoup développer un programme plus automatisé.

Après *GITS 2nd GIG*, *Eden of the East* et *009 Re:Cyborg* qui proposaient des scénarios complexes et sombres, comprenant notamment la thématique du terrorisme, où se situe *Hirune Hime* ?
Pour un jeune public, c'est un film empli d'un désir de vivre dans un monde joyeux.

Qu'évoque pour vous la symbolique du monde des rêves et du robot ?
Le rêve symbolise la technologie *software*, tandis que le robot incarne la technologie *hardware*, laquelle est également représentée par l'industrie automobile.

Comment composez-vous vos plans pour une séquence ? Vous inspirez-vous d'autres films ou essayez-vous d'innover, avec des angles de vue originaux ?
Selon moi, étant donné que je faisais autant que possible attention à ne pas imiter les autres et que les films en prises de vue réelles m'ont beaucoup influencé, cela a beaucoup joué sur la structure des scènes et le nombre de plans.
Cette fois, il y avait au sein du staff des membres ayant participé au story-board qui appréciaient la touche des films de Miyazaki, ce qui a aussi sûrement influé sur le film. •

Remerciements à @Anime pour leur travail dans un délai aussi serré, à Eurozoom et bien entendu à M. Kenji Kamiyama pour s'être rendu disponible.

OFFRE D'ABONNEMENT
ABONNEZ-VOUS ET RECEVEZ UN CADEAU !

BO.mobile.animeland.com

AM MEDIA NETWORK

❒ M ❒ Mme Nom

Prénom

Adresse

Code postal

Pays

Date de naissance

Email

AI 216 Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment. Offre valable dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/08/2017 Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes les seuls destinataires Délai d'envoi : prévoir entre 1 et 2 mois

POPCORN

DANS UN RECOIN DE CE MONDE
HIROSHIMA, MON AMOUR

[PAR VICTOR LOPEZ]

C'est au Japon, à l'Okinawa International Movie Festival, que nous avons pu découvrir *Dans un recoin de ce monde* de Sunao Katabuchi. Le film y concluait une belle carrière nationale, saluée par le public et la critique, avant d'arriver en France, d'abord au Festival d'Annecy, où il est sélectionné en compétition, puis en salles le 13 septembre.

EN BREF

La Seconde Guerre mondiale du point de vue de l'intime et du quotidien d'une jeune femme. Un portrait bouleversant entre réalisme et poésie.

★★★★½

Titre original :
Kono sekai no katasumi ni

Durée : 128 min

Date de sortie française :
20 septembre 2017

Auteure originale :
Fumiyo Kouno

Réalisation : Sunao Katabuchi

Character designer :
Hidenori Matsubara

Musique : Kotringo

Studio : Mappa

Diffusion : Septième Factory

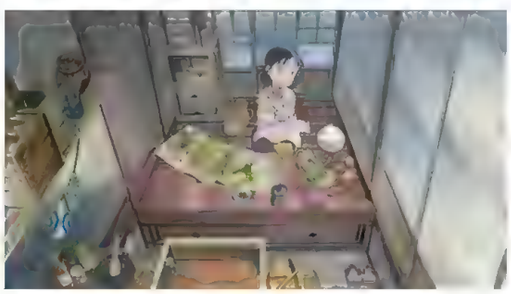
Dans un recoin de ce monde est le succès que personne n'avait vu venir. Sorti en novembre, il a réalisé près de 2 millions d'entrées et poursuit une belle carrière. On est certes loin des records de *your name.* et ses 18 millions d'entrées, mais sa place d'*outsider* lui a permis de créer la surprise en décrochant à la barbe du *blockbuster* de Makoto Shinkai l'Academy Prize (l'équivalent nippon des César) du meilleur film d'animation, et son réalisateur est le premier à recevoir le Blue Ribbon Award, remis par des critiques de cinéma, pour un long-métrage d'animation. De quoi créer un intérêt mondial que personne n'avait prévu, comme le montre la longue production du film qui a commencé en 2010, et n'a pu se faire que grâce à la persévérance du vétéran de l'animation Sunao Katabuchi.

LE MONDE EST PETIT

Si le studio Mappa (créé par les anciens de Madhouse dont Sunao Katabuchi est un collaborateur régulier et de longue date – il y a réalisé *Black Lagoon* en 2006) est investi dans la production depuis juillet 2011, la recherche de financement du projet n'a pas été une partie de plaisir. Tout commence quand Sunao Katabuchi présente son précédent long-métrage *Mai Mai Miracle* (2009) au public japonais, qui lui parle régulièrement de l'œuvre de la *mangaka* Fumiyo Kouno, née en 1968. Le coup de foudre est immédiat, et réciproque, comme il nous l'explique : « *J'ai ressenti une relation très intime avec l'œuvre de Fumiyo Kouno, et particulièrement avec* Dans un recoin de ce monde (1998). *Quand j'ai pu la rencontrer, j'ai découvert qu'elle-même avait vu ma série* Lassie (1996). *C'est grâce à elle que Fumiyo a pris conscience de l'importance de la description du quotidien des gens dans leur vie ordinaire, même quand il ne se passe rien en apparence. Nous ne nous étions jamais rencontrés, mais nous nous sentions très proches dès le début de notre collaboration.* »[1]

Nous sommes en août 2010 et le réalisateur écrit un projet d'adaptation qu'il présente un an plus tard à Mappa. Le manga se concentre sur le quotidien de Suzu, une jeune femme originaire d'Hiroshima, entre janvier 1934 et janvier 1947. Le récit se focalise surtout sur des tranches de vie pendant la fin de la guerre, alors que la jeune femme vient de se marier à Kore, où elle remplit ses devoirs de femme au foyer aidant du mieux qu'elle peut sa belle-famille. Toute la difficulté est de relier et d'unifier ces micro-récits sans abandonner la narration si particulière, qui tend à montrer l'accumulation de petits moments apparemment anodins qui font une vie.

On comprend qu'entre une thématique historique complexe et l'absence d'enjeux dramatiques facilement identifiables, trouver des financements n'a



© Fumiyo Kouno/ Futabasha/ Kono sekai no katasumini Project

pas été chose aisée. Selon le réalisateur, « *les sponsors doutaient que le public habituel des films d'animation se déplace pour voir ce film* ». C'est grâce à l'acharnement de Katabuchi, qui lance un financement participatif allant au-delà de ses espérances (39 millions de yens ont été récoltés par *crowdfunding*, alors que l'objectif était de 20) que le film finit par se monter. Il coûte finalement 250 millions de yens et en remporte plus de 2,5 billions, à la grande fierté du cinéaste : « *Nous avons prouvé que le public pouvait se déplacer pour notre film. Le produire a été très important dans le développement d'un nouveau marché pour le cinéma d'animation.* »

SUZU RIVER

La clé de la réussite du projet de Sunao Katabuchi réside à la fois dans sa détermination, mais aussi dans son intransigeance. Dès le début, il a une idée très précise et ne dévie pas de sa vision. Il passe deux ans avec son *character designer* Hidenori Matsubara (*Evangelion*) à dessiner les personnages pour qu'ils soient le plus proche possible du trait du manga, et fonctionnent dans le cadre d'un film d'animation. Passionné d'histoire, il retranscrit de manière obsessionnelle les détails de l'époque décrite, persuadé que c'est la clé pour plonger le spectateur dans le quotidien de personnages vivant en 1944. Rien n'est laissé au hasard, des vêtements aux navires que l'on peut croiser dans le port de Kore, jusqu'à la météo des jours où se déroule le film !

Mais ce réalisme exacerbé se voit aussi contrebalancé par la personnalité de Suzu, point focale de tout le film, contemplant la réalité avec une vision qui lui est bien particulière. Jeune femme déterminée, elle est aussi présentée comme une rêveuse et une artiste, interprétant le réel grâce à ses dons de dessinatrice. Et même si elle choisit de consacrer sa vie aux tâches quotidiennes d'une femme au foyer, elle n'abandonne jamais cette vision du monde, qui donne au film ses plus belles scènes. Lorsqu'elle voit les avions bombarder pour la première fois sa ville, elle imagine les bombes comme des explosions de couleurs, et le film transforme une réalité horrible en un sublime chant poétique.

« Dans un recoin de ce monde est le succès que personne n'avait vu venir »

De la même manière, alors que la situation des personnages peut sembler désespérée, aucun misérabilisme ne vient entacher le film de pathos. Bien au contraire, même quand la tragédie approche, et sans jamais minimiser la réalité de la situation et les drames provoqués, c'est la vie, et non la survie qui est contée, comme le ressentent les personnages : avec espoir, optimisme et sensibilité. C'est l'un des miracles bouleversants de ce film : raconter les heures les plus sombres du Japon d'une manière aussi lumineuse. •

1. Propos recueillis à Naha le 20 avril 2017 dans le cadre de l'Okinawa International Movie Festival.

POPCORN

GOLGO 13 THE PROFESSIONAL
UN TUEUR NOMMÉ DÉSIR

[PAR PHILIPPE BUNEL]

Après deux films *live* réalisés en 1972 et 1977, le studio TMS produit en 1983 une adaptation animée du manga *Golgo 13* de Saito Takao, véritable phénomène au Japon qui débute en 1968 et continue encore aujourd'hui. *Golgo 13 The Professional* est alors réalisé par le prolifique Osamu Dezaki, qui vient de réaliser la série *Cobra*.

EN BREF

Entre le film noir, l'horreur et l'érotisme, *Golgo 13 The Professional* est un mélange des Gialli et des polars urbains des années 1970. Un chef-d'œuvre intemporel.

★★★★½

Titre original : *Golgo 13*
Format : film (91 min)
Année de sortie : 1983
Auteur original : Takao Saito
Réalisation : Osamu Dezaki
Directeur de l'animation : Akio Sugino
Musique : Toshiyuiki Kimori
Scénario : Shûkei Nagasaka, Hideyoshi Nagasaka
Studio : Tokyo Movie Shinsha

Duke Togo est Golgo 13.
Golgo 13 est un assassin indépendant qui ne rate jamais sa cible.
Golgo 13 n'accepte qu'un contrat à la fois.
Golgo 13 ne rencontre qu'une fois ses clients.
Golgo 13 ne serre jamais la main pour la garder disponible.
Golgo 13 est le seul juge du succès de la mission. Le client ne peut plus annuler.

UN NOUVEAU CINÉMA

Osamu Dezaki réalise *Golgo 13 The Professional* à une époque où les réalisateurs jouissent d'une grande liberté artistique. Ils s'approprient ainsi de grands succès populaires tout en restant fidèles aux matériaux originels. Le diptyque *Galaxy Express 999* de Rintaro et *Le Château de Cagliostro* de Hayao Miyazaki sont de parfaits exemples, comme le film *Space Adventure Cobra* où Dezaki revisitait tout un *arc* du manga avec un lyrisme étonnant. Alors que le pays rencontre divers soucis économiques suite à son incroyable expansion industrielle, cette génération de réalisateurs impose des thèmes plus matures voire alarmistes, ce qui entraîne la production d'œuvres complexes, politiques et violentes. En 1983, certains longs-métrages pour adultes se distinguent : *Crusher Joe*, *Gen d'Hiroshima*, *Harmagedon* ou *Golgo 13 The Professional* sont des films outranciers et contestataires.

EXPLOSION DES ACQUIS

Après avoir réalisé, entre autres, l'adaptation d'un des mangas les plus marquants du pays, *Ashita no Joe*, Osamu Dezaki se voit confier la mise en scène de *Jeu, set et match*, une série produite par TMS, qui se révèle aussi fauchée que novatrice dans ses méthodes d'économie d'animation et dans sa narration. La force du réalisateur est d'assurer une série en se contentant de faibles budgets, qu'il détourne avec différents artifices de mise en scène appris chez Mushi Pro, et largement personnalisés depuis. La série est un énorme succès, lui permettant d'enchaîner sur un nombre incroyable de titres, de *Lady Oscar* à *Cobra*, en passant par *Rémi sans famille*, *L'Île au trésor*, *Ashita no Joe 2*, etc., des séries iconiques aux genres disparates. Lorsqu'il adapte *Golgo 13*, Dezaki est le réalisateur vedette du studio, un faiseur de succès à l'international, entièrement maître de son art, d'autant qu'il est entouré d'une équipe soudée et talentueuse, comme le directeur de la photographie Hirokata Takahashi et le directeur de l'animation Akio Sugino. *Golgo 13* s'impose alors comme son œuvre manifeste, où il réutilise toutes ses astuces de mise en scène avec un budget bien plus conséquent. Chaque plan est millimétré, impressionnant par son jeu de lumières et son cadrage extrêmement stylisé, le tout dynamisé par un montage au cordeau. Il ne se refuse rien et transcende même le film d'exploitation qui a régné en maître dans les années 1970, décennie dont Dezaki s'imprégnera à jamais, et que le manga *Golgo 13* parcourt glorieusement.

L'HISTOIRE AU SERVICE DE LA MISE EN SCÈNE ?

Le scénario est moins le point fort du film que le sont la réalisation et les somptueux dessins de l'équipe menée par Akio Sugino. La précision chirurgicale des traits offre d'ailleurs plus de caractère au style de Saito. Pourtant, l'histoire est très habile dans sa construction, enchaînant les missions meurtrières de Golgo 13 tout en conservant un fil conducteur efficace. Ce procédé offre la possibilité à l'équipe créative de multiplier les environnements dans cette jungle urbaine oppressante, dominée par les puissants conglomérats qui contrôlent désormais les pays. Dès lors, l'exagération de la violence rappelle combien les décisions des hautes sphères écorchent à vif la société.

© Saito Production / TMS • Filmlink

LE TUEUR QUI M'AIMAIT... SANS BRONCHER

Duke Togo fait partie de ces figures emblématiques immuables, telles que les invincibles James Bond, Lupin III ou Ryo Saeba, qui sont réutilisés à l'infini dans des scénarios calibrés façon *formula show*, pouvant s'adapter à toutes les époques. On comprend alors que le manga de Saito soit toujours si populaire au Japon. Pourtant, l'inexpressivité de Duke l'écarte des personnages précités, dont l'humour est un vecteur essentiel. Même en difficulté (et Dezaki s'amuse à l'éprouver), il reste stoïque. Ce n'est donc pas par ses jeux d'esprit qu'il attire autant la gent féminine, alors dépendante de ses pulsions sexuelles démesurées face à ce bloc de testostérone, mais par son hypervirilité aussi absurde que ne l'est son invincibilité. Machiste, Duke ? Non, charitable envers ces magnifiques femmes dans le besoin… Plus tard, l'auteur Kazuo Koike reproduira ce schéma avec *Crying Freeman* en ajoutant le romantisme à son assassin. Le passage où le Freeman fait craquer une nymphomane qui tente vainement de le satisfaire (adapté dans la cinquième OAV, *Les Otages*) rappelle justement *Golgo 13 The Professional*.

LES PRÉMISSES DE LA 3D

Même avec son équipe artistique régulière, Dezaki ne se pavane pas dans le confort. Il teste constamment, jusqu'à être le premier à réaliser des séquences en 3D. Si le résultat s'avère bluffant sur le générique d'ouverture jamesbondien, une séquence d'action qui amorce le climax du film est coupée par des plans d'hélicoptère en images de synthèse qui, sans texture aucune, entachent l'homogénéité graphique. Le travail sur ces quelques images s'étant révélé fastidieux et coûteux, et les délais trop limités pour redessiner la scène, Dezaki n'a d'autre choix que d'utiliser ces plans. Mais alors que les jeux *Wolfenstein 3D* et *StarFox* ne s'imposent que dans la décennie suivante, on ne peut que saluer l'initiative. •

« Chaque plan est millimétré, impressionnant par son jeu de lumières et son cadrage »

Remerciements à Romain de Saint-Blanquat.

POPCORN

LE GRAND MÉCHANT RENARD

LE CONTE EST BON

[PAR GERSENDE BOLLUT]

Succès d'édition non démenti depuis sa parution en 2015, la BD *Le Grand Méchant Renard et autres contes* connaît les honneurs d'une adaptation animée à découvrir dans les salles à l'occasion du premier jour de l'été. Révélé en 2012 grâce à *Ernest et Célestine*, le jeune et prometteur réalisateur Benjamin Renner a-t-il su transformer l'essai avec son deuxième film ?

EN BREF

Benjamin Renner installe son deuxième long-métrage dans un décor champêtre peuplé de personnages saugrenus aux aventures réjouissantes.

★★★

Origine : France, Belgique
Durée : 80 min
Date de sortie : 21 juin 2017
Réalisation : Benjamin Renner, Patrick Imbert
Scénario : Benjamin Renner, Jean Regnaud
Musique : Robert Marcel Lepage
Studio : Folivari
Distribution : Studiocanal

Cinq ans déjà que Benjamin Renner, épaulé des auteurs de *Panique au village*, éclaboussait de son talent le grand écran avec le formidable *Ernest et Célestine*, que le scénario malicieux, l'humour irrévérencieux et la patte artistique irrésistible mêlant croquis animés et décors à l'aquarelle plaçaient illico parmi les plus belles réussites animées de l'année 2012. Issu de la Poudrière, prestigieuse école d'animation d'où sort chaque année la fine fleur de l'animation hexagonale, le réalisateur prodige revient avec un deuxième film plus personnel qui adapte sa propre bande dessinée *Le Grand Méchant Renard*, bijou d'humour tendre et loufoque publié chez Delcourt en 2015, ovationné par le public et lauréat du Prix de la jeunesse au Festival d'Angoulême. L'origine de cet album dans l'esprit des *Fables de la Fontaine* et des *Contes du Chat Perché* de Marcel Aymé (des influences assumées par l'intéressé) est à chercher du côté de l'enfance de l'auteur qui, sans le sou mais résolu à faire plaisir à ses proches, se fendait à chaque anniversaire et Noël de BD personnalisées dont les héros récurrents, résidents d'une petite ferme isolée, expliquaient à l'heureux destinataire la raison de l'absence d'un cadeau réglé en espèces sonnantes et trébuchantes. Devenu adulte, le facétieux Benjamin Renner a poursuivi sur sa lancée en offrant à son frère, en attente d'un heureux événement, une BD explicitant la manière dont naissent les bébés. Des planches hautement farfelues à l'origine du récit qui ouvre l'adaptation animée en salle fin juin, compilation de trois histoires indépendantes habilement reliées par les interventions maladroites d'un renard sur une scène de théâtre bricolée. Une manière amusante de briser le « quatrième mur » en s'adressant à un spectateur immédiatement complice. En hors-d'œuvre, donc, une histoire de bébé que doit livrer à bon port un trio tordant constitué d'un lapin et d'un canard sans cervelle, ainsi que d'un cochon

© Studio Canal

plus avisé mais incapable de faire entendre raison à ses deux compagnons d'infortune. Gags visuels, situations poussées à l'extrême : l'esprit de Tex Avery n'est pas loin. En plat de résistance, une histoire plus consistante qui donne son titre au film, dans laquelle un renard vole trois œufs dans un poulailler en vue d'un festin à partager avec un loup affamé. Problème : à peine éclos, les poussins croient que le renard est leur mère, et malgré toutes les tentatives de ce dernier pour leur faire comprendre qu'il est un « grand méchant renard », l'intéressé se découvre peu à peu une fibre de « papa poule ». Enfin, en guise de dessert forcément sucré, le film se conclut sur un conte de Noël où les trois larrons du premier court s'improvisent Père Noël après avoir neutralisé par erreur le véritable bienfaiteur. De la construction d'un traîneau de fortune à une maison où les bambins attendent de pied ferme le vrai Père Noël, en passant par un chenil inhospitalier, l'aventure réserve son lot de rebondissements.

RUSÉ COMME UN RENARD

À l'arrivée, les trois courts-métrages, d'une durée équivalente, se révèlent parfaitement équilibrés dans le ton, l'humour et l'inventivité raisonnable, et forment un long-métrage où chaque public trouvera son compte en fonction de son profil. Les plus jeunes réagiront surtout aux bêtises du trio constitué du cochon, du lapin et du canard, quand les adultes apprécieront d'abord les dialogues truculents et les clins d'œil discrets à Miyazaki et Spielberg (indices : une boule de Noël et un hommage à *E.T. l'extra-terrestre* dans le dernier court), jusqu'au générique qui glisse rien moins qu'une recette de pâte à crêpes ! La réussite du film est certes moindre que celle d'*Ernest et Célestine*, mais le réalisateur reconnaît volontiers l'avoir surtout « *conçu comme un petit bonbon, amusant et sans prétention à partager en famille* ». Une humilité à l'image d'un film en effet mignon dont l'humour *slapstick* tour à tour bon enfant et gentiment décapant est redevable tant aux mimiques irrésistibles des personnages qu'au doublage très expressif qui évoque le premier film de Benjamin Renner, avec une mention particulière aux trois poussins du segment central interprétés par d'adorables fillettes. •

> « Un humour slapstick tour à tour bon enfant et gentiment décapant »

LE STUDIO FOLIVARI

Fondé en 2014 sous l'impulsion du producteur Didier Brunner (*Kirikou et la Sorcière*, *Les Triplettes de Belleville*), le studio Folivari, qui défend « *une politique de production ambitieuse et veut conserver une ligne éditoriale libre et qualitative* », peut déjà se targuer d'avoir produit le présent film ainsi que la série TV d'*Ernest et Célestine*. Plusieurs longs-métrages sont actuellement en développement, parmi lesquels *Samsam*, adapté des albums de Serge Bloch, *Les Nazis, mon père et moi*, adapté du roman de Robert H. Lieberman, et surtout *Le Sommet des dieux*, adapté du manga du regretté Jirô Taniguchi. Benjamin Renner se réjouit d'avoir pu travailler dans un studio à Paris avec toute l'équipe artistique pour mener à bien son deuxième film : « *Avancer tous ensemble dans le même lieu nous a apporté beaucoup de marge de manœuvre, plus de spontanéité artistique, et a permis d'éviter beaucoup d'erreurs. Je pense que cela a contribué à créer une ambiance plus sereine et familiale dans le studio. Et une plus grande solidarité au sein de l'équipe.* »

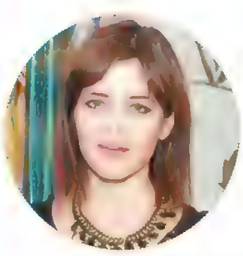
INTERVIEW

ERIC GOLDBERG ET NEYSA BOVÉ
ENTRETIENS AUTOUR DE VAIANA

[INTERVIEW RÉALISÉE PAR **GERSENDE BOLLUT**]

En tête du box-office français de l'année écoulée, *Vaiana* a déjà fait l'objet, entre une chronique complète et un entretien avec les réalisateurs, de plusieurs articles dans nos colonnes. L'opportunité de rencontrer deux artistes de l'ombre était trop belle pour ne pas revenir une nouvelle fois sur le dernier classique Disney en date.

Eric Goldberg



Neysa Bové

Eric Goldberg, dans *Vaiana*, vous avez spécifiquement travaillé sur Mini-Maui, le tatouage du demi-dieu qui évoque par son humour, son dynamisme et sa stylisation l'esprit du film *Hercule* sur lequel vous aviez œuvré. Une influence délibérée ?

EG : Je ne pense pas que *Hercule* ait été une influence délibérée. Mais si vous vous appuyez sur la recherche, il y a bien évidemment des similitudes graphiques entre le design des tatouages polynésiens et les dessins sur les poteries grecques. Nous voulions vraiment penser Mini-Maui comme un personnage à part entière, pas seulement un tatouage en mouvement, mais plutôt comme la conscience de Maui, son petit alter ego, son Jiminy Cricket. Nous avons donc beaucoup travaillé pour montrer ça de manière visuelle, et comme j'aime toujours créer des personnages humoristiques, il est drôle !

Est-ce vous qui avez proposé de donner littéralement vie au tatouage, ou est-on venu vous solliciter suite à votre riche carrière d'animateur chez Disney ?

EG : Les personnages d'animation dans un film Disney ont beaucoup de parents *(rires)*, disons simplement que j'étais le dernier sur la liste qui a participé à la création de Mini-Maui. Celui-ci est né au Story Department : en visionnant les bobines

dans lesquelles Maui interagit avec Mini-Maui, toute l'équipe s'est dit : « *Oui, faisons plus de choses comme ça, faisons de lui un personnage.* » Je travaille avec John Musker et Ron Clements depuis longtemps, ils connaissent mes capacités, et historiquement, leurs films sont tous dessinés à la main, ils voulaient utiliser ce procédé dans *Vaiana*. Je pense qu'ils m'ont contacté au moment où ils ont réellement voulu faire de Mini-Maui un personnage officiel car ils connaissaient mon sens de l'humour et mes compétences en design et en animation. Ils avaient déjà des croquis, des idées, des story-boards, mais ils savaient que j'allais pousser ça un peu plus loin, rendre les choses plus amusantes.

Quelles difficultés particulières avez-vous rencontrées durant le processus d'animation ?

EG : Le plus grand défi est le calendrier : arriver à faire ces films dans une période de temps très courte relève toujours du défi. Quand vous êtes dans le feu de l'action, vous allez très vite tout en essayant d'obtenir la meilleure qualité possible. Il y avait des défis techniques puisqu'il fallait s'assurer que cela fonctionnait bien sur le corps de Maui, qu'ils pouvaient se regarder l'un l'autre, etc. Il y avait aussi des défis créatifs, c'était la partie amusante : arriver à faire croire aux spectateurs qu'ils interagissaient entre eux. Même si Mini-Maui ne parle pas, il est évident qu'il y a des moments où ils ont une conversation !

Sur quoi travaillez-vous en ce moment ?

EG : Eh bien… Je ne suis probablement pas en mesure de vous le révéler mais je dirais « pas mal de choses ». Les animateurs réalisent souvent des tests pour des personnages qui finiront par devenir des personnages animés par ordinateur. J'ai donc fait des tests d'animation au crayon pour le prochain *Les Mondes de Ralph*. De plus, je travaille également dans le département appelé Creative Legacy où ils utilisent les personnages classiques dans les parcs à thème, etc. et régulièrement, ils ont besoin de nouvelles animations.

© Disney

Neysa Bové, en quoi consiste exactement votre travail ? Comment l'expliqueriez-vous à un public qui connaît mal ce « métier de l'ombre » pourtant crucial du cinéma d'animation ?

NB : Avec mon travail de conception de costumes dans le Visual Department, je commence par prendre connaissance du script pour découvrir le personnage afin de me familiariser avec lui et apprendre ce dont il a besoin. Puis je retourne à mes recherches : *« OK, donc ça se passe à peu près à telle période, c'est un personnage heureux, chanceux, etc. »*, et on veut que le costume le reflète. Puis je crée des croquis qu'on rassemble et présente aux réalisateurs et aux membres de l'équipe, qui font des commentaires.

« LE TRAVAIL EST COLLABORATIF : TOUTE PERSONNE TRAVAILLANT SUR UN FILM A LE DROIT D'EXPRIMER UNE OPINION »

Quel personnage ou élément de *Vaiana* vous a demandé le plus de travail ?

NB : Vaiana elle-même : elle est l'héroïne du film, et tout le monde a une opinion sur ce qu'elle devrait être, quelles devraient être ses caractéristiques, donc c'était réellement un défi. Mais à la fin, je pense que ça a très bien fonctionné, elle a l'air super. Les personnages principaux demandent en général beaucoup d'allers-retours entre les différents départements artistiques.

Avez-vous travaillé en collaboration avec d'autres *visual development artist* pour confronter les points de vue et stimuler votre imagination ?

NB : Ici, le travail est fait en collaboration, de sorte que toute personne travaillant sur un film – pas seulement sur *Vaiana* – a le droit d'exprimer une opinion et d'ailleurs, peut-être qu'en travaillant sur un élément en particulier, une personne d'un département complètement différent apportera une idée à laquelle vous n'aviez même pas pensé ! Le fait que nous puissions travailler ensemble nous rend plus forts, parce qu'on obtient toutes sortes de points de vue.

Est-il frustrant d'élaborer tout un univers et de voir certains éléments écartés du résultat final ? Concernant *Vaiana*, pouvez-vous nous citer des exemples passés à la trappe ? Envisagez-vous de les « recycler » dans de futurs projets ?

NB : Je ne pense pas qu'on puisse « recycler » ces éléments (*rires*) : ils sont tellement spécifiques aux îles du Pacifique sud et à la culture polynésienne qu'il serait difficile les utiliser pour autre chose. •

Remerciements à Eric Goldberg et Neysa Bové pour leur disponibilité, à Laboite Com et à Marion CG pour la traduction.

040-41_IN_Vaiana_VS-VOSOMAG_41 18/05/2017 16:55

CHRONIQUES

MY HERO ACADEMIA
LE SHÔNEN À L'ÉTAT PUR

[PAR WALLO]

Disposer d'un alter (un pouvoir) pour devenir un super-héros, c'est bien. En assumer la pleine responsabilité, là est la véritable ambition. La stratégie d'Izuku semble alors toute trouvée : de suiveur, il devra devenir meneur. Cette deuxième saison emboîte le pas de la première avec panache et fait de la série une valeur sûre du *nekketsu*.

EN BREF

Une seconde saison qui ne perd pas en vitesse et qui ouvre à *My Hero Academia* la voie vers un futur prometteur : celui des meilleures séries *shônen*.

★★★★

Titre original : *My Hero Academia*
Durée : 25 x 26 min
Date de sortie : 1er avril 2017
Auteur original : Kôhei Horikoshi
Réalisation : Kenji Nagasaki
Character design : Yoshihiko Umakoshi
Musique : Yûki Hayashi
Studio : Bones
Diffusion : ADN

Pour Izuku, il n'est pas seulement question de succession mais aussi d'assumer l'héritage de l'alter One for All. Du point de vue de son mentor Toshinori/All Might se doit de « *montrer au monde entier qu'il est le meilleur* ». Pour quelle raison ? Inspirer la peur chez les adversaires ou simple bataille d'ego entre super-héros ? Au premier abord, l'Alliance des Super Vilains semble visée mais les paroles de Toshinori indiquent qu'il a repéré un trait de caractère qu'Izuku devrait améliorer : « *Toi tu veux juste aider autrui, je pensais que c'était ta principale faiblesse.* » Au-delà d'une défaite face à l'Alliance des Supers Vilains, que perdrait-il à transmettre l'alter One For All à Izuku dont l'ambition est limitée ? S'il est une rivalité entre All Might et Endeavor (second super-héros après All Might), de quelle nature est-elle ? Quels en sont les véritables enjeux ? Il importe que la motivation de devenir super-héros repose sur autre chose qu'un modeste désir de justice.

APPRENTISSAGE ET RESPONSABILITÉ

On peut trouver ce début de saison un peu ennuyeux, d'autant que la mise en scène joue la production à faible coût, usant à outrance de flashbacks avec des séquences de la saison précédente. Toutefois, priorité est donnée aux personnages secondaires grâce à la figure de style incontournable du *shônen* : le tournoi. Ici, c'est le championnat du lycée Yuei, événement sportif qui a supplanté les JO dans le cœur des Japonais. Pour les élèves de Yuei, l'enjeu est de se faire remarquer par les agences de super-héros. Dans l'univers de *MHA*, 80 % de la population mondiale possède un alter suite à l'apparition d'un enfant lumineux en Chine ; dès lors, c'est devenu la norme. Le troisième épisode de la

© K. Horikoshi / Shueisha, My Hero Academia Project © KH/S, MP

série développe l'éventail de personnages, notamment la seconde B, les rivaux et les nouveaux futurs amis… De plus, la mythologie d'Izuku est exploitée à bon escient puisque, faute de maîtriser son alter, il se sert de son intelligence et de ses capacités d'analyse pour réussir les épreuves. Néanmoins, à cause de l'acquisition tardive de son pouvoir, Izuku est encore en proie au doute, forme de vulnérabilité qui lui fera défaut à un moment opportun. Izuku évoque la chance comme facteur majeur de sa réussite alors qu'objectivement, c'est sa détermination et son intelligence qui l'aident à se qualifier. À l'inverse, le doute se dissipe dans l'esprit de Toshinori, observateur de sa progression, qui reconnaît en lui la qualité principale d'un héros : le courage.

UN RYTHME MENÉ TAMBOUR BATTANT

Le point fort de cette série est son rythme qui ne compte quasiment pas de temps mort. Tout est parfaitement calibré pour du 26 minutes avec des enjambements réussis. Petit bémol concernant les nombreuses réminiscences, qui profitent surtout au spectateur novice. La dynamique de la première saison se retrouve à partir de l'épisode deux. Toutefois, gardons en mémoire que l'adaptation en *anime* peut difficilement coller au rythme d'un manga. *MHA* saison 2 ne fait pas exception et propose d'explorer des pistes qui ne sont pas évoquées dans le manga du même nom. En revanche, l'épisode 3 épique (au sens *shônen nekketsu* du terme) est un pur délice et de très loin le mieux écrit (à voir et à revoir). Les rivalités entre élèves de Yuei se précisent, la dualité Izuku-Katsuki (Katchan) se transforme en rivalité triangulaire avec Shoto Todoroki s'imposant en véritable meneur, une situation qui oblige Izuku à sortir du suivisme pour basculer dans l'héroïsme grâce à sa capacité de réflexion plus que l'utilisation de son alter. Dès la première partie de l'épisode 3, l'alternance des sommets dramatiques (action comme émotion) et des routines scénaristiques du *shônen* (comique de situation aidant) s'avère équilibrée et donne lieu à des moments intenses que sont les enjambements de milieu et de fin d'épisode. Lors d'une épreuve, la remontée d'Izuku (quasi dernier) est un moment tout simplement jouissif. Les épisodes suivants reposent globalement sur le même principe, si bien qu'on n'a pas le temps de s'ennuyer.

« My Hero Academia saison 2 explore des pistes qui ne sont pas évoquées dans le manga »

L'ingéniosité stratégique d'un Neito Monoma rencontre la spontanéité dévastatrice de Katsuki, les autres équipes font les frais de la planification froide de Shoto Todoroki lors de l'épreuve du Cavalier bénéficiant, pour le coup, d'un éclair de génie de Tenya. Si l'on trouvait le temps long au premier épisode, il est trop court aux épisodes suivants : cette seconde saison va tambour battant.

RENOUVEAU DU SHÔNEN ?

À ce stade, pronostiquer que *MHA* est le successeur de *Naruto* en termes de *shônen* de référence s'annonce vendeur, certes, mais il faut accorder du temps à la version *anime* de ce titre et davantage de maturité pour le voir se hisser à ce rang. Reprendre l'univers des super-héros en *shônen* est original parce que collant à la tendance du moment (comme ligne éditoriale, c'est le pactole) ; toutefois, assujetti aux codes du *shônen*, il n'y a pas de quoi fouetter un chat. Les mauvaises langues vociféreraient qu'on a juste changé les habits, passant du ninja campagnard en *streetwear* au lycéen penaud en survêtement et costume urbains. *A contrario*, on ne peut vilipender cette adaptation qui assure son rôle de produit d'appel vers le manga, tant la qualité et le soin restent à l'honneur. Sur cette deuxième saison, le studio Bones ne démérite pas pour son savoir-faire, particulièrement en matière de mise en scène. À regarder entre amis ou avec toute la famille. •

INTERVIEW

Masashi Kudo
De la théorie à la pratique

[PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

Animateur et surtout *chara designer* reconnu par le grand public depuis son rôle sur l'adaptation *anime* de *Bleach*, Masashi Kudo passe désormais par la case difficile de la réalisation avec *Chain Chronicle*. À l'occasion du dernier Paris Manga, l'artiste est revenu sur cette expérience. Avec le sourire, évidemment.

Masashi Kudo

Le projet *Chain Chronicle* trouve sa source dans un jeu vidéo de Sega. Comment s'est montée sa version *anime* ?
C'est Telecom Animation Film, qui est relié à TMS, une filiale de Sega Sammy, qui m'a contacté par l'intermédiaire d'un producteur, M. Kinugawa. Nous nous étions rencontrés lorsque j'étais au studio Pierrot, donc c'est un homme qui me connaît bien, je n'ai pas eu à passer des tests *(il sourit)*.

Après une courte expérience à la réalisation sur la web-série *Kyô no Asuka Show* et *Hayate no Gotoku*, c'est un défi plus grand qui vous est présenté avec *Chain Chronicle*. Comment l'avez-vous abordé ?
Il se trouve d'abord que l'assistant réalisateur qui était prévu, l'animateur Hirokazu Hanai, était un artiste que je côtoyais depuis les débuts de ma formation. Donc c'était très réconfortant, et amusant, d'être entouré de personnes que je connaissais. Ensuite, plus le défi est important, plus ma motivation grimpe.

Est-ce que vous avez pu choisir le reste des équipiers travaillant avec vous ?
Ça, cela se fait en concertation avec le producteur : il y a des artistes comme Midori Yamamoto que j'ai connue sur *Ikki-Tousen* ou Hiroaki Karasu sur Maoyu, que j'ai pu rattacher au projet. L'idée, c'est de se connaître pour bien avancer. C'est plus facile !

Vous avez côtoyé plusieurs grands réalisateurs : Noriyuki Abe (*GTO*), Yoshiyuki Tomino (*Gundam*), mais aussi Noboru Ishiguro (*Astro Boy*, *Megazone 23*) dont vous êtes fan. Qu'avez-vous appris puis mis en pratique ?
J'ai gardé quelque chose de tous ces grands messieurs, mais c'est vrai que M. Ishiguro est quelque part mon maître puisque j'ai commencé sous sa supervision, avec l'OAV *KI*ME*RA* au sein de son studio d'Artland (avec la participation de J.C.Staff) en 1999. J'ai beaucoup appris grâce à lui, sur la façon de mettre des effets, la mise en scène, le degré d'exigence… Il sait tout faire !

Chain Chronicle est aussi un *anime* nourri d'images 3D. Êtes-vous intervenu sur son application ? Y avait-il un staff spécialement dédié à son utilisation ?
Je ne pouvais pas tout gérer seul *(rires)*, alors M. Kanae s'est occupé très souvent de la partie numérique, en supervisant le travail de la modélisation et des animateurs. Pour autant, je me suis occupé de tous les storyboards de la série.

> « AVEC LA 3D, ON PEUT AISÉMENT S'AMUSER AVEC LA CAMÉRA, POUR AMENER DU PUNCH SUR LES SCÈNES D'ACTION »

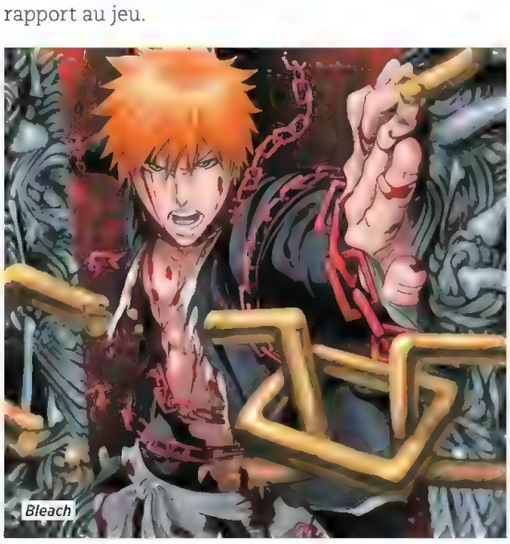
Comment êtes-vous dans votre mode de management ? Êtes-vous un réalisateur à poigne ou plutôt pâte molle ?
On dit que je suis assez exigeant, mais je ne crie jamais ni ne me mets en colère. Mon rôle demande d'être assez attentif au travail de tous les maillons de la chaîne, c'est un poste à responsabilités. Par exemple, étant donné que je gère aussi le chara design, je vais être pointilleux sur l'apparence des rendus 3D, car le résultat n'est pas le même qu'un rendu 2D, j'interviens donc pour rééquilibrer les détails.

Justement, le chara design est très chargé, avec des épées, des boucliers, etc. L'utilisation de la 3D vous a-t-elle soulagé à ce niveau ?
Exactement ! Il y a des idées qui sont très lourdes à mettre en pratique avec l'animation traditionnelle. Avec la 3D, on peut aisément s'amuser avec la caméra, pour amener du punch sur les scènes d'action notamment… Dans ce sens, je suis assez intéressé par le travail du réalisateur Kenji Tanigaki,

Bleach © Tite Kubo/Shueisha, TV TOKYO, dentsu, Pierrot
Chain Chronicle ©SEGA/CHAIN CHRONICLE FILM PARTNERS

notamment sur le film *live Kenshin* (voir *AnimeLand* n° 210, NDLR). J'ai essayé de m'inspirer de ce genre d'action, très immersive, pour l'*anime Chain Chronicle*.

Sega étant derrière le projet, avez-vous eu des modifications à faire ? Ou au contraire, avez-vous pu placer une de vos idées propres dans cette adaptation ?
Sega a juste apporté quelques réglages. C'était assez minimaliste, cela pouvait concerner une nuance de couleur par-ci, un effet par-là, si cela ne collait pas trop avec l'esprit du jeu. Me concernant, toute la partie culturelle m'a fasciné. Je me suis inspiré des architectures des XII[e] et XIV[e] siècles de plusieurs pays pour gonfler l'impact des décors. J'ai fait pas mal de recherches, sur les végétaux, sur Paris aussi... Je me suis alors servi de mon expérience auprès de la personne qui s'occupait de ce poste sur *Maoyu* pour la réutiliser ici et apporter une plus-value par rapport au jeu.



En France, on connaît assez peu le studio Graphinica. Que pouvez-vous nous en dire ?
C'est un studio très complet, bien équipé, bien agencé et assez grand. Il est surtout connu au Japon pour l'*anime Girls und Panzer* (2012).

Avez-vous usé de la *motion capture* pour chorégraphier les combats ?
Pour tout ce qui concerne les *mobs* – c'est-à-dire le personnage *random*, sans nom, souvent aux deuxième et troisième plans –, nous nous sommes servis de la *motion capture*. Pour le reste, non.

On nous le dit de plus en plus, les projets *anime* affluent, mais les animateurs manquent. Quel regard portez-vous sur la situation ?
La pénurie de main-d'œuvre continue d'être observée, c'est une certitude. Comme je dis toujours, si vous arrivez à vaincre la barrière de la langue, vous êtes les bienvenus *(rires)* !

Cette urgence vous donne-t-elle le temps de former les talents de demain ?
Oui, la formation reste quotidienne, cela ne change pas, c'est nécessaire.

Pour finir, avec quel artiste voudriez-vous collaborer ?
Ouh là, difficile d'y répondre, il y en a tellement ! *(Il réfléchit)*... Je dirais quand même Daisuke Nishio (le réalisateur principal des *anime Dragon Ball/Z*, NDLR). •

Remerciements appuyés à Andy Oulebsir pour la traduction, M Masashi Kudô pour sa gentillesse, Emmanuel Bochew son agent et Paris Manga qui ont rendu cette interview possible.

044-45_IW_Kudo_V2.indd 45 17/05/2017 15:28

CHRONIQUES

ATOM THE BEGINNING
RÉTRO MODERNE

[PAR PHILIPPE BUNEL]

En 2015, le scénariste Masami Yuki et le dessinateur Tetsuro Kasahara démarrent leur manga *Atom the Beginning*, un préquel à l'une des œuvres phare d'Osamu Tezuka : *Testuwan Atom* (*Astro Boy*). Son adaptation en série animée est produite par le studio I.G et arrive aussitôt en France sur la plateforme Wakanim. Elle devrait compter douze épisodes.

EN BREF

Un sympathique préquel à *Astro Boy* qui démarre timidement, mais qui est emmené par des graphismes efficaces et des personnages attachants.

★★★½

Titre original :
Atom the Beginning

Durée : 12 x 24 min

Date de sortie : 15 avril 2017

Auteur original : Osamu Tezuka

Réalisation : Katsuyuki Motohiro

Character design :
Takahiro Yoshimatsu

Musique : Noriyuki Asakura

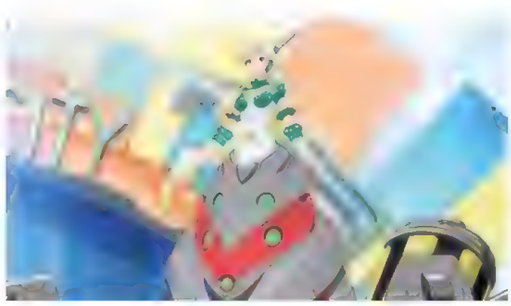
Studios :
Production I.G, Signal MD, OLM

Diffusion : Wakanim

Cinq ans après la « grande catastrophe » qui a ravagé des villes entières, le monde s'est reconstruit à grand renfort de robotique, propulsant l'homme dans une importante avancée technologique. À l'université de Nerima, les groupes d'étudiants-chercheurs rivalisent en concevant des inventions toujours plus innovantes. Les jeunes Tenma et Ochanomizu constituent à eux deux le groupe du laboratoire n° 7, soit le moins populaire de l'établissement. Isolés, ils ont créé leur propre robot à l'intelligence artificielle : A106, nommé « Six ». Leur machine se révèle extrêmement puissante, mais le chemin semble long pour arriver au stade d'Astro…

DES BASES SOLIDES

Dire qu'*Astro Boy* est culte pour le Japon serait un euphémisme bien désolant, le titre ayant marqué les générations au point de devenir identitaire pour la culture populaire du pays. Et son adaptation en 1963 n'a-t-elle pas reconfiguré toute la production de l'animation télévisuelle ? Quant aux autres séries produites en 1980 et 2003, elles se sont adaptées aux différentes époques avec brio, profitant que les messages véhiculés par le dieu du manga soient universels, et la thématique de la robotique, indémodable.
Si le manga *Pluto* de Naoki Urasawa (*20th Century Boys*) avait magnifié un *arc* du manga de Tezuka par



un scénario sombre et réaliste, les auteurs d'*Atom the Beginning* s'aventurent à dépeindre la jeunesse des deux figures paternelles du célèbre petit robot dans une ambiance bien plus joviale. L'insouciance gagne ces savants encore étudiants, vivant dans un monde où l'humanité est de plus en plus assistée par la robotique, un trait commun avec *Patlabor*, dont le *mangaka* n'était autre que Masami Yuki, ici scénariste. La cohabitation homme-machine est également une spécialité du scénariste en chef de la série animée, Jun'ichi Fujisaku, qui avait écrit des épisodes et des romans de *Ghost in the Shell : Stand Alone Complex*.
S'assurant un certain regard sur toutes ces adaptations, le studio Tezuka Production et Makoto Tezuka (le fils du maître) participent à leur élaboration. Une indispensable collaboration, ne serait-ce que pour le travail de recherche nécessaire pour un tel préquel.

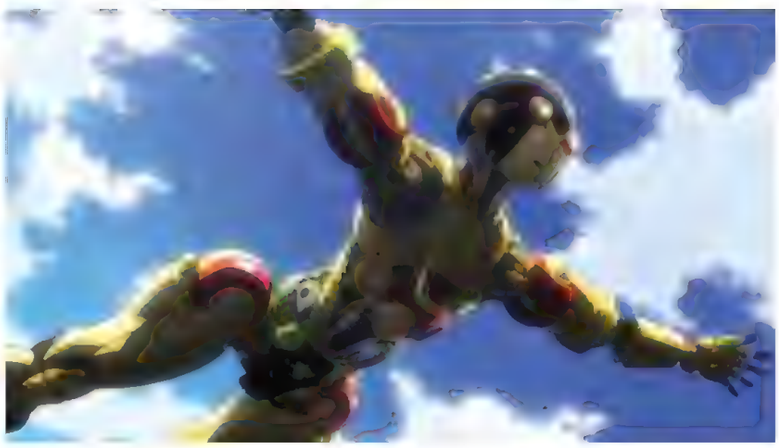
A SLICE OF ROBOT

La série est une adaptation fidèle du manga, bien qu'elle doive structurer ses épisodes différemment des chapitres pour gagner en dynamisme. Cela permet d'entretenir le mystère autour de Six, qui se dévoile progressivement. Cependant, les quatre premiers épisodes disponibles lors de l'élaboration de ce texte restent bien anecdotiques, les histoires se contentent d'exposer les personnages dans des

© TEZUKA PRODUCTION, Masami Yuuki, Tetsuro Kasahara 2015 by HERO'S INC, Tokyo
© TEZUKA PRODUCTIONS,Masami Yuuki,Tetsuro Kasahara,HERO'S/ATOM THE BEGINNING Project

aventures assez légères du quotidien. Une intrigue principale s'installe tout de même progressivement, les auteurs désirant sûrement se focaliser sur les relations des deux savants en devenir, pour mieux les malmener par la suite. C'est d'ailleurs assez étonnant de suivre ces étudiants atypiques qui deviendront des hommes très différents par la suite, notamment dans leur paternité avec Astro, qui est tout autre avec Six.

La série s'axe principalement sur les humains à défaut de mettre en avant l'énorme potentiel du robot, que le scénario ne morcelle que trop. On se réjouit tout de même de voir combien les deux créateurs ont leur propre vision de la vie, ce qui se reflète dans l'utilisation de leurs machines. L'un donne des noms par affection, l'autre voit en eux le challenge divin et le jeu, et aucun n'arrive à construire une relation classique avec son entourage, ce qui attire forcément ce dernier. On regrette cependant qu'il n'y ait pas plus d'explications quant à leur manière de répartir les tâches dans la confection de leurs enfants/jouets. Mais la suite nous réserve sûrement des surprises, surtout si les auteurs décident de revenir sur ce mystérieux cataclysme servant d'introduction à l'histoire…



Réalisée au sein du studio Production I.G, la série s'assure une qualité d'animation appréciable pour ce type de visuel rétro. Et alors que Signal MD (la filiale du studio spécialisée dans l'animation numérique) et OLM participent à la production, le fabuleux mariage 2D-3D arrive à garder une bonne unicité visuelle. Les robots s'intègrent pleinement parmi les personnages aux dessins plus simplifiés, surtout le fabuleux Six, magnifié par des plans rapprochés sur sa mécanique et par des mouvements étonnants.

« Les auteurs dépeignent la jeunesse des deux figures paternelles du célèbre petit robot »

ROBOTS ET GROS NEZ

L'un des points forts de la série est sans conteste ses graphismes. Takahiro Yoshimatsu, le génial *character designer* de *Trigun* et *Overlord*, arrive à un très bon compromis entre la finesse des traits de Tetsuro Kasahara et ceux de Tezuka, bien plus épais (on lui doit aussi l'animation du magnifique générique d'ouverture, sous la direction de l'animateur Bahi JD). Et si *Pluto* n'avait pas eu la chance d'avoir son adaptation animée, alors que les dessins d'Urasawa étaient plus actuels, *Atom the Beginning* prend le parti de laisser les formes arrondies et les gros nez à ses protagonistes.

Bien qu'axé jeune public, *Atom the Beginning* a toutes les cartes pour devenir un titre ambitieux, la thématique de l'intelligence artificielle et de la conscience de la machine ne demandant qu'à être renouvelée. En revanche, le format de douze épisodes semble en revanche limité pour une série qui démarre si tranquillement, et on espère que l'histoire va passer à la vitesse supérieure en développant Six autrement qu'en lui faisant faire des pâtisseries… •

CHRONIQUES

L'ATTAQUE DES TITANS SAISON 2
CASER À L'ÉCRAN

[PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

« *La saison 1 de* L'Attaque des Titans *laisse des regrets.* » C'est avec ces mots encore tièdes de M. Nakatake, cofondateur de Wit que débarque, toujours sur Wakanim, la suite *anime* de l'œuvre de Hajime Isayama. À mi-parcours, le bilan ne déçoit pas et prend ses distances avec la première production. Explications.

EN BREF

Cette saison 2 profite de l'incroyable *storytelling* de Hajime Isayama et d'une animation encore très aboutie pour remplir son contrat, le tout profitant d'une direction moins anarchiste.

★★★★

Titre original : *Shingeki no Kyojin 2*
Durée : 12 x 24 min
Date de sortie : 1er avril 2017
Auteur original : Hajime Isayama
Réalisation : Tetsurô Araki, Masashi Koizuka
Chara design : Kyoji Asano
Musique : Hiroyuki Sawano
Studio : Wit Studio
Diffusion : Wakanim

Savoir quelle version, du manga ou de l'*anime*, est la meilleure n'est pas un jeu franchement productif, si tant est qu'il y ait une réponse. Œuvre puissante et très bien pensée, *L'Attaque des Titans* n'est plus à présenter. Quatre années après ses débuts, la série se fait toujours au sein du studio Wit mais avec plusieurs changements, le plus notable concerne évidemment celui de la réalisation. Soucieux de polir les talents qui mèneront demain ses travaux, Wit a placé Masashi Koizuka au poste, sous l'œil bienveillant de Tetsurô Araki, ce fan qui avait pris à bras-le-corps le projet de cette adaptation en ramenant son staff de *Guilty Crown* (Production I.G). Masashi Koizuka arrive cependant en terrain connu puisqu'il avait signé plusieurs storyboards de la première saison et apparaît comme un poulain du réalisateur de *Death Note*. Ainsi, la mise en scène, un poil moins agressive, épouse le *storytelling* de l'œuvre, en reprenant à la case près des passages entiers du manga. En proposant un format en douze épisodes et en jouant légèrement avec la chronologie du récit (conséquence avant la cause), ces nouveaux épisodes n'altèrent en rien l'impact dramatique de l'œuvre. Surtout, le montage ne se fait plus du tout par le prisme du « héros » Eren. Là où Tetsurô Araki avait bâti les quatre étapes de la saison 1 sur l'évolution d'Eren et en supprimant ou ajoutant plus d'un élément, Masashi Koizuka a été choisi pour une tout autre orientation. En tant qu'animateur dans l'âme, ce dernier doit surtout se concentrer sur le rendu à l'écran, favoriser le champ d'action des animateurs (comme un directeur d'animation aux compétences élargies), laissant Tesurô Araki gérer d'autres parties comme le casting (et son jeu) ou une narration plaçant le duo Ymir - Krista au cœur du drame. En somme, le scénario et son développement n'ont besoin que de peu d'ajustements, mais le côté pimpant et les phases d'action devaient être mis en

©Hajime Isayama,Kodansha/»ATTACK ON TITAN»Production Committee. All Rights Reserved.

valeur. À l'inverse, l'*ending* est bien plus attirant, offrant une ambiance froide et une charte graphique moyenâgeuse du plus bel effet. Un parti pris qui détonne, tout comme sa chorale assez perturbante. Audace appréciée.

KEY-FRAME

Sous la couche de cette transposition, le spectacle demeure remarquable, que l'on connaisse la suite ou non. En dépit de l'absence de Yasuyuki Ebara, l'un des responsables importants de l'animation sur la saison 1, les séquences fortes continuent d'être de véritables régalades, avec une mention spéciale pour l'épisode 6 et l'intervention – hyperbolique – de Mikasa. Le soin apporté à la gestuelle, aux détails, reste le ciment de l'*anime*, pérennisé par des artistes comme Arifumi Imai. C'est donc une excellente idée que d'avoir concentré les forces sur ces instants-là, laissant le récit, naturellement exquis, s'écouler à son rythme soutenu. La découverte de titans doués de parole, d'autres titans au sein du bataillon et l'évolution de l'aspect thriller-psychologique témoignent d'un scénario très bien gratté par un auteur que l'on ne voit pas venir. La responsable du script, Yasuko Kobayashi, très attachée au concept de la mort dans l'œuvre, ne fait d'ailleurs aucun sacrifice dans cette digestion, conservant la majorité des dialogues intacte.

Si l'on devrait faire grief au travail proposé jusque-là, on peut pester contre une utilisation de la 3D assez sommaire, voire grossière. Le procédé a pourtant été l'un des plus fidèles alliés du staff sur la première saison, avec une direction artistique du studio Biho (à savoir que la direction artistique ne désigne que les décors) et une remodélisation signée Madbox. Le monde en 3D permettait effectivement d'imaginer toute les folies pour magnifier la tridimensionnalité et bouger la caméra avec facilité. Ici, l'idée est conservée, sauf que le staff a aussi modélisé d'autres éléments, comme les chevaux (l'un des pires ennemis de l'animateur) et, plus regrettable, le Titan Colossal.

SOLIDE FONDATION

Un point noir qui ne gâche pas les efforts réalisés par l'équipe. Il est quand même précieux de rappeler à quel point le portage à l'écran de *L'Attaque des Titans* reste une vraie performance, qu'elle soit appréciée ou pas. Tout juste sorti de sa première production originale, *The Rolling Girls*, Wit a dû se former pendant que le planning se voyait bousculé à cause de ces imposants titans (retranscrire la masse représentant un vrai défi). Avec trois semaines au lieu de quatre pour monter un épisode et une poignée d'artistes présents au studio, l'agenda de tout le monde a été rude. La puissance visuelle et sonore de l'adaptation a eu un coût, celui d'éreinter des animateurs devant respecter tout un lot de règles (et s'équiper numériquement à leurs frais). En tête, les sept consignes du dessinateur[1] données par Hajime Isayama et Tetsurô Araki à l'équipe. Parce que oui, Hajime Isayama a eu un impact très fort sur la version *anime* des titans, du storyboard jusqu'au script. Si les auteurs échangent généralement par mail avec le staff, Hajime Isayama a participé à plusieurs réunions, devenant un « maître à penser » de Tetsurô Araki, et profitant du format pour épaissir l'ambition de plusieurs scènes. Désormais, Wit a déménagé et peut mieux s'organiser en interne pour éviter les variations qualitatives du premier *arc* de la saison 1, qui devait à l'origine s'arrêter sur une note pessimiste, la défaite face au Titan Féminin. Reste à voir où nous mènera cette deuxième saison, mais on est déjà passé par quelques émotions fortes. Comme dans le manga *(sic)*. Sans regret. •

« Le portage à l'écran de L'Attaque des Titans reste une vraie performance, qu'elle soit appréciée ou pas »

1. Les septs consignes sont : 1) faire attention aux pupilles ; 2) doubler les contours des visages ; 3) penser à ne pas montrer les traits dans l'ombre ; 4) dessiner Mikasa d'un trait net ; 5) attention au stock de lames de la tridimension ; 6) respecter les emblèmes des bataillons ; et 7) savoir rester brouillon sur certains types de trait.

INTERVIEW

Yasuyuki Muto
La conviction de l'écriture

[PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

Cet ancien ingénieur a tout quitté pour se lancer dans le monde de l'animation. Un pari gagnant puisqu'il a participé aux scripts d'*Afro Samurai*, *Gundam*, *Le Chevalier d'Éon* mais a aussi été choisi par WIT pour imaginer le premier *anime* original du studio, *The Rolling Girls*. Sa motivation ? Développer l'aspect humain de chaque œuvre, sans artifice.

Yasuyuki Muto

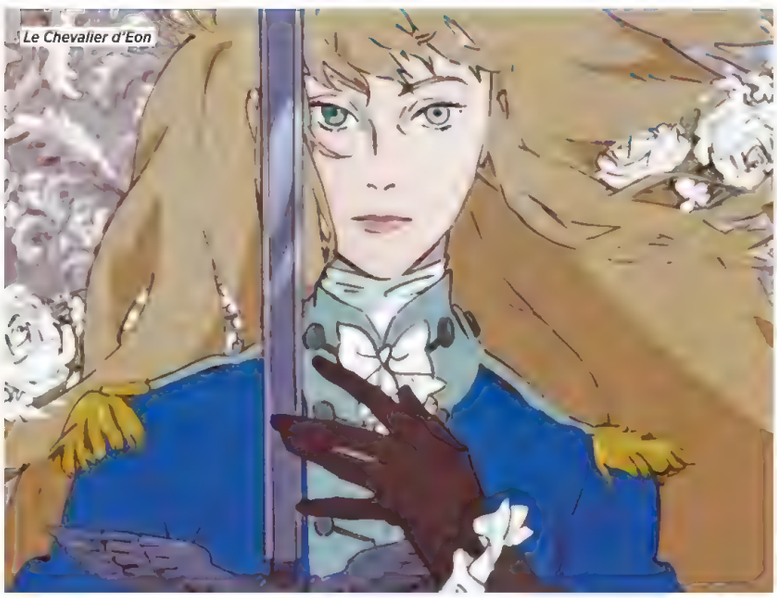
Avant d'aborder votre CV, peut-on connaître votre parcours d'étudiant, ainsi que votre formation professionnelle ?
J'ai arrêté l'école après le lycée afin de rentrer dans une société en tant qu'ingénieur salarié. C'est un rôle que j'ai tenu pendant huit ans, puis je me suis décidé à changer radicalement de route. Au Japon, il existe des revues proposant ce type de réorientation. J'ai répondu à une offre de Lifework (société disparue depuis), malgré mon âge inadéquat (au Japon, il n'est pas illégal de fixer des critères d'âge sur les offres d'emploi, NDLR).

Quand on se décide à être scénariste, comment démarche-t-on ? Est-ce plus difficile que pour un animateur ?
Jusqu'à la création de *Rolling Girls*, qui est totalement originale, j'ai souvent travaillé sur des œuvres ayant un support. Donc on avance des idées pour s'insérer dans le projet, satisfaire les fans mais aussi ouvrir des portes pour les nouveaux venus. C'est un équilibre à avoir, il faut défendre ses idées. Pour *Rolling Girls* par exemple : au Japon, il y a une stabilité sécuritaire qui fait que les productions originales sont moindres. On va davantage penser au merchandising, à la vente de produits dérivés, etc. Avec *Rolling Girls*, c'est la création pure qui est mise en avant, avec la simplicité en point d'orgue et des personnages qui sont autre chose que des divinités ou des pilotes de *mecha*.

Est-ce cette philosophie, humaine, qui vous a rapproché d'un autre écrivain, Tow Ubukata, sur la série *Le Chevalier d'Éon* ?
Tout à fait. *Le Chevalier d'Éon* fait ressentir l'importance de travailler l'âme, de moduler quelque chose qui n'est pas uniquement perceptible à l'œil. C'est un travail de fond qui est intéressant et que l'on va exprimer à travers les dialogues par exemple. Si vous êtes attentifs, *Le Chevalier d'Éon* est le seul personnage qui garde sa ligne, celui qui n'a aucune évolution. Il va plus loin car c'est lui qui fait évoluer le monde. C'est un aspect très fort qui m'a marqué.

On va revenir sur *Rolling Girls* : quand on a cette idée en tête, comment la matérialise-t-on ?
La genèse de *Rolling Girls*, un *anime* né avant *L'Attaque*

The Rolling Girls © 2015 Wit studio / The Rolling Girls Production Committee © 2015 «The Rolling Girls» Production Committee
Afro Samurai © TAKASHI OKAZAKI, GONZO / SAMURAI PROJECT
Le Chevalier D'Éon © Furuhashi Kazuhiro · Production I.G/ "Chevalier" Production Committee 2006


Le Chevalier d'Eon

Afro Samurai

des Titans, vient d'une offre du studio WIT. On m'a commandé un scénario de « *jolies demoiselles devant se battre* ». Problème, la série *Kill la Kill* venait d'être créée par Trigger. Donc, j'ai pris le contre-pied, en proposant quelque chose de plus simple. De là, on a récupéré l'équipe que j'avais côtoyée sur la série *Sengoku Basara*, de Production I.G (filiale de WIT) et on a attaqué.

Parlez-nous de votre travail d'écriture. On peut deviner comment travaille un animateur, mais cela apparaît plus intime – et donc plus obscur – pour un scénariste...
(Rires) J'ai pour habitude de « jouer » les scènes que j'écris, en prononçant les dialogues, en faisant un peu d'*acting* ! Sinon, pour *Gundam* par exemple, je travaille en écoutant les musiques sans paroles. En japonais, la musicalité des phrases est telle que cela peut me gêner.

> « J'AI POUR HABITUDE DE "JOUER" LES SCÈNES QUE J'ÉCRIS, EN FAISANT UN PEU D'ACTING ! »

Justement, en parlant de *Gundam*, comment s'est passée votre collaboration avec M. Tomino sur la série *G-Reco* ?
Il faut savoir qu'à l'époque d'*Unicorn*, M. Tomino était vraiment pointilleux, presque sévère. Mais depuis *G-Reconguista*, il s'est vraiment assoupli. C'est comme un enfant qui va juger la cuisine de ses parents : d'abord il ne va pas aimer, puis avec le temps il se met à apprécier les choses. Pour l'anecdote, il a déjà critiqué la taille de la tête du Gundam Unicorn qui prendrait place à Odaiba : « *Elle est trop petite, grossissez-la.* » Par ailleurs, je travaille actuellement sur le nouveau *Gundam*, et M. Tomino est apparu assez... cool. Il m'a dit « *Je te laisse choisir le titre, vas-y !* » J'ai répondu : « *C'est trop de pression, je ne peux pas accepter !* »

Parlons d'*Afro Samurai*. Comment avez-vous atterri sur le projet ? Que vous a-t-on demandé ?
À la base, un autre scénariste travaillait sur la série, mais ce qui avait été imaginé était trop difficile à animer. Le réalisateur Fuminori Kizaki, avec qui j'avais collaboré sur *Basilisk*, m'a alors demandé d'arranger un peu les choses. Je me souviens que le héros, dans l'idéal, aimait la limonade mais c'était à moi de le justifier. J'ai donc fait en sorte qu'après un combat, assoiffé, Afro tombe sur cette boisson et en apprécie les effets. Le squelette était déjà là, j'ai apporté un côté humain, une nouvelle fois. Mais c'est un aspect que les Américains n'apprécient pas trop...

Est-ce que les portes des studios japonais sont ouvertes pour des scénaristes étrangers ?
Il y a en effet cette tendance à voir de plus en plus d'étrangers devenir animateurs chez nous. Pour l'écriture, c'est assez rare, mais je pense que cela ne devrait plus tarder.

Avez-vous certains modèles en matière d'écriture ?
Nozawa Hisashi était un scénariste de film *live* que j'ai adoré. Il avait la particularité de travailler le profond, les abîmes de l'homme. Il a tellement creusé cette voie qu'il a fini par se suicider, en 2004. C'était très touchant. En ce sens, et parce que c'est lié d'une certaine manière, j'ai beaucoup apprécié l'œuvre d'Ito (*The Empire of Corpses*). •

Remerciements appuyés à M. Yasuyuki Muto pour sa disponibilité, Emmanuel Bochew son agent et interprète, et le staff Paris Manga qui ont rendu cette interview possible

CHRONIQUES

DRAGON BALL SUPER
PROCHE DE LA MORT, MAIS PAS PLUS FORT

[PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

Saga éminemment célèbre et porte-drapeau de toute une époque, *Dragon Ball* revient affublée d'un *Super* qu'on imagine censé effacer le mauvais souvenir *Dragon Ball GT*. Avec près d'une cinquantaine d'épisodes dans sa besace française, le constat fait mal mais tout n'est pas à jeter pour autant.

EN BREF

Avec une qualité crescendo et de rares fulgurances, *DB Super* masque tant bien que mal une trame plate, une réalisation fade et une technique perfectible. À voir si cela vous suffit.

★★½

Titre original : *Dragon Ball Super*

Durée : 89 x 23 minutes (en cours)

Date de sortie : 17/01/17

Auteur original : Akira Toriyama

Réalisation : Kimitoshi Chioka, Morio Hatano, Ryôta Nakamura

Chara design : Tadayoshi Yamamuro

Musique : Norihito Sumitomo

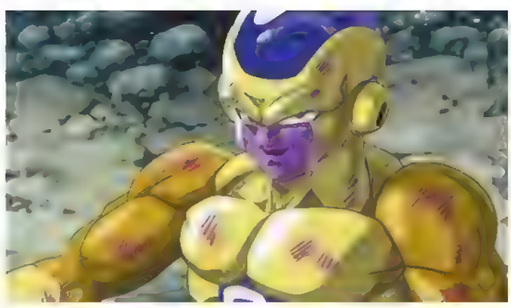
Studio : Tôei Animation

Diffusion : Toonami

La raison pour laquelle *Dragon Ball* (et *DBZ*) est une œuvre idolâtrée s'avère multiple. Au sein même d'une fan-base revivifiée, les avis divergent. Que ce soit pour sa dimension spectaculaire, l'humour d'Akira Toriyama, ses OST du tonnerre ou l'esprit du *chara design*, on n'aime pas *Dragon Ball* de la même manière. Pourtant, en dépit de son adaptation fleuve (153 + 291 épisodes, sans compter films, OAV et téléfilms), l'ensemble avait su se consolider un style en adaptant avec talent ce que Toriyama avait couché sur papier. Voilà donc la première différence de taille entre les deux productions. *Dragon Ball Super* n'adapte pas une œuvre lentement façonnée, mais matérialise des orientations dont la digestion n'est pas aussi importante que celle d'un manga.

MADE IN TÔEI ?

C'est là que le rôle de réalisateur prend tout son sens. Les vétérans Daisuke Nishio et Shigeyasu Yamauchi avaient brillé à la direction de *DBZ* en gardant de façon très fidèle certains plans du manga, et avaient parfaitement compris comment exploiter chaque scène forte mais aussi les temps plus faibles du récit (avec des accrocs, format oblige). Pour *Dragon Ball Super*, il faut que la direction – régulièrement partagée – prenne de la hauteur, ait de l'imagination pour porter des idées dont nous discuterons la pertinence plus tard. Le format TV des deux premiers *arcs* (reprenant les



deux derniers films) souffre d'une mise en scène plate et sans panache. Évidemment, l'attente n'espérait pas que le grand jeu soit de sortie à chaque épisode, mais la stérilité affichée à l'écran fait peine à voir, d'autant que cette observation ne tient pas compte de la qualité intrinsèque de l'animation, largement dans la moyenne basse si on la compare avec les productions actuelles d'un format proche. Fort heureusement, l'ensemble s'améliore lentement au fil des cinq *arcs* (pour une centaine d'épisodes à ce jour).

Sur la toile, plusieurs procès d'intention ont été faits sur l'animation de *Dragon Ball Super* (et Tôei), en réalisant des captures d'écran malhonnêtes (l'animation, c'est déformer pour jouer des effets). Ce qui reste certain, c'est qu'au-delà du faible niveau général, plusieurs grands talents parmi les animateurs de la série, à eux seuls, continuent d'entretenir la flamme de *Dragon Ball*. Un héritage qui ne débarque pas de n'importe où puisque ce sont des noms ayant travaillé sur l'ancienne production : Shimanuki Masahiro, Tadayoshi Yamamuro, Naotoshi Shida ou Naoki Tate signent globalement les meilleures séquences de la série en donnant tout le caractère qui lui fait défaut. Avec l'arrivée du cinquième *arc* au Japon, une mutation s'opère sur l'enrobage graphique, avec des tons de couleur plus sombres et un aspect « plastique » moins palpable. Appréciable, mais dans le fond,

Dragon Ball Super ©Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

« Plusieurs grands animateurs de la série continuent d'entretenir la flamme de Dragon Ball »

le système de production de Tôei condamne la série à des flatulences (le délai de post-production et de correction est quasi nul). Reste à voir si les dernières tendances, plus convaincantes, dureront.

LES IDÉES ET LE TRAITEMENT

Mais alors, est-ce là tout ce que *DBS* propose d'intéressant ? Presque. Avec une histoire prenant place six mois après la saga Buu, le récit se borne à additionner les combats, avec en toile de fond une lutte universelle. Dans cette mixture, le scénario se permet de proposer de vraies bonnes idées, comme un Gokû perdant régulièrement ou faisant constamment les mauvais choix (parfois par pure bêtise, ce qui est plutôt agaçant). La personnalité capricieuse de Beerus, l'évolution d'un Vegeta plus « paternel » et sa relation avec Gokû, l'incorporation du très bon Jaco et les clins d'œil avec le passé sont d'autres ingrédients appréciables. Malheureusement, tout ça est bazardé par une pléthore de recettes réchauffées où versions maléfiques des personnages, *level-up* stupide (Super Saiyan Bleu, puis Rose), rapport de puissances débiles, scènes grossières ou guignolesques et mauvaises fusions s'entremêlent, bannissant le bon goût dont a toujours profité *Dragon Ball*. Nous sommes loin de l'aspect organique, fier et malicieux de la saga, et on ne dit pas ça avec les lunettes – quelquefois trompeuses – de la nostalgie.

Encore plus ennuyeux, le passage aux nouvelles compositions musicales est véritablement douloureux. Adieu la nuance, les rythmes s'adaptant à la situation, l'esprit héroïque ou désarmé des instrumentales abreuvées de violon. La bascule est faite vers des sonorités faussement nerveuses draguant davantage ce qu'on a pu entendre sur les adaptations vidéoludiques. Seule une petite poignée de thèmes, sauvée par l'apport des chœurs ou un aspect plus « *sound cloud* » (comme *The Time Ring* par exemple), nous met dans le bain. Enfin, et c'est bien là un crève-cœur, le maître Akira Toriyama lui-même souffle le chaud et le froid sur les différents *chara designs* qu'il imagine, avec un penchant pour sa tendance *Dragon Quest*. Le style a toujours été une question d'affinité, mais couplées à une réalisation peu soignée, ses inventions ne se voient pas avantagées. À sa décharge, créer près d'une centaine de personnages à animer n'est pas une mince affaire (le personnage de Cell était un calvaire pour les animateurs).

Privée de son essence, de sa chair, cette suite de *Dragon Ball Super* est davantage un *add-on* qu'un nouvel élan après le remontage *DB Kai*. Alors oui, l'espace d'un épisode par-ci ou d'une scène par-là, la magie opère, mais il n'est pas certain que les nouveaux fans – s'ils sont exigeants – embarquent de la meilleure façon qu'il soit dans l'aventure *Dragon Ball*. •

CHRONIQUES

BORUTO
SUITE, COPIE OU NOUVELLE GÉNÉRATION ?

[PAR **Maxime Bender**]

Antoine de Saint-Exupéry a écrit un jour : « *Préparer l'avenir, ce n'est que fonder le présent. (...) À quoi bon discuter cet héritage. L'avenir, tu n'as point à le prévoir, mais à le permettre.* » L'héritage, c'est sans nul doute l'une des clés de cette aventure. Mais entre la présence de Naruto et la fin de son histoire du même nom, comment peut-on entrevoir l'avenir de *Boruto* ?

EN BREF

Humour et passion sont les maîtres mots de cette nouvelle aventure, mais il faut être prêt pour un nouveau départ à Konoha.

★★★★

Titre original :
Boruto: Naruto Next Generations

Durée : NC

Date de sortie : 5 avril 2017

Auteur original :
Masashi Kishimoto,
Mikie Ikimoto, Ukyô Kodachi

Réalisation : Noriyuki Abe,
Hiroyuki Yamashita

Character design :
Hirofumi Suzuki, Tetsuya Nishio

Musique : Yasuharu Takanashi

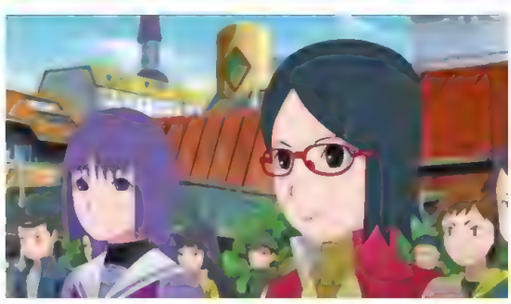
Studio : Pierrot

Diffusion :
ADN, Kana Home Video

Avant toute chose, il est important d'éclaircir deux points : tout d'abord, qui est Boruto ? Il s'agit du fils de Naruto — si vous ne savez pas qui est Naruto, mais que vous souhaitez tout de même continuer la lecture de cet article, c'est à vos risques et périls — et ce sont ses aventures que l'on va suivre dans *Boruto - Naruto Next Generations*. Ainsi l'on découvre que même après la Grande Guerre, même si Naruto est devenu le septième Hokage et même si la paix a été restaurée, le village de Konoha est encore et toujours menacé par de terribles ennemis ! Second point : est-il possible de démarrer *Boruto* sans avoir fini le manga ou l'*anime* ? La réponse est oui, tout est assez bien fait pour introduire et présenter correctement chaque personnage. Il pourrait même avec le temps, dans quelques années, devenir une porte d'entrée pour *Naruto*...

« TOI AUSSI, MON FILS. » (JULES CÉSAR)

C'est avec un mélange de plaisir non dissimulé et de beaucoup de scepticisme que la France entière s'est lancée dans le visionnage en *simulcast* sur ADN des premiers épisodes disponibles. Une série animée dont l'accueil a été plutôt positif avec une mise en place scénaristique assez intelligente. Les quatre premiers opus sont à la limite du *filler* et servent clairement à introduire chaque personnage. Doucement mais



sûrement, il est alors possible de s'attacher et même d'avoir son préféré. Peu à peu, un fil rouge discret se met en place et se révèle de plus en plus important. C'est d'ailleurs avec une certaine satisfaction que, dès le sixième épisode, on se rend compte que le rejeton du Hokage et toute sa classe vont avoir fort à faire avec un premier affrontement sévère ! En ce qui concerne l'histoire, la série démarre au moment de la rentrée scolaire de l'école des ninjas. Boruto fera ainsi connaissance avec ses futurs camarades et même s'il a passé son enfance avec certains, il en découvrira d'autres, allant jusqu'à se mesurer frontalement à eux ! Konoha n'étant pas une si petite ville, il y aura largement de quoi désobéir et faire des bêtises à leur niveau de compétence... Par conséquent, de très, très grosses âneries.

Une première partie de saison introductive, donc, qui permettra à certains de participer au grand jeu de « qui est le rejeton de qui ? » ou encore de « qui a eu les pouvoirs de qui ? », voire « qui a été entraîné par qui ? ». Attention, il peut y avoir des surprises.
Pendant ce temps, Boruto va rapidement se placer en chef de file, là où Naruto avait un peu plus le rôle du petit malin de la classe. Et même s'il garde quelques traits de caractère paternels, on décèle dans le personnage des attitudes et des capacités assez intéressantes. Seront-elles vraiment utilisées par la suite ? Difficile de se prononcer. Mais il est tout aussi difficile de ne pas comparer ces deux héros

©2002 MASASHI KISHIMOTO / 2017 BORUTO All Rights Reserved.

tant ils se ressemblent et tant l'un puise dans l'autre. Tel père tel fils !

« JE SUIS TON PÈRE. » (DARK VADOR)

Mais le fils peut-il tuer le père ? D'ailleurs, l'a-t-il fait au sens propre comme au sens figuré ? La scène introductive de la série (comme du manga) où l'on voit un Boruto borgne avec une attitude de déserteur laisse place à de nombreuses spéculations. En attendant, dans la série, Boruto porte une certaine espérance, il est l'héritier du Hokage, la charge est lourde et de là à imaginer un destin à la Sasuke (qu'il idolâtre), il n'y a qu'un pas. L'analogie est aussi valable pour les spectateurs qui, au même titre que les gens de Konoha, nourrissent des attentes très fortes tant l'*anime Naruto* a occupé les pensées de chacun. Attention donc à ne pas reporter sur cette série une certaine frustration. Il serait peut-être plus profitable d'appréhender l'héritier du Hokage et la licence autrement : en traitant Boruto comme un futur héros de *shônen* à part entière, et non un ersatz de son père. Une formule qui, probablement, ira tout aussi bien au spectateur qu'à l'entourage de Boruto lui-même.

Ainsi, les scénaristes devront tout autant le pousser à prouver sa valeur et à se faire accepter par les autres personnages que par les amateurs de ninjas. Il faudra donc s'armer de patience et arrêter de considérer *Boruto* comme une suite ou un *spin-off*, une posture difficile à tenir pour le moment, même si cette série et ce personnage ont des qualités, c'est indéniable. •

« Boruto est un héros de shônen à part entière et non un ersatz de son père »

UN PEU D'ORDRE DANS LA LICENCE BORUTO

Comme tout blockbuster en devenir, la saga du fils du plus célèbre des ninjas s'étale sur plusieurs supports. En France, nous avons fait sa connaissance à travers le film *Boruto : Naruto, le film* en guise d'introduction. Ensuite est arrivé le manga *Naruto Gaiden*. Signé des mains du père Masashi Kishimoto, il s'agit d'un *arc* narratif indépendant faisant le pont avec le manga *Boruto*, puisqu'on y découvre la nouvelle génération de héros de Konoha. En mars 2017, enfin, est arrivé le manga, dessiné par l'un des assistants de Kishimoto, Mikio Ikemoto, et qui se positionne plus loin narrativement que l'*anime* dont il est question ici. Par conséquent, la série animée est totalement originale pour le moment. Mais certains éléments se voient introduits indirectement avec une présence plus importante de la technologie et des jeux vidéo par exemple, ou encore avec des signes d'« orochimarusation » de l'intrigue.

CHRONIQUES

RAGE OF BAHAMUT: VIRGIN SOUL

POWER LEVEL MAX

[PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

Après douze épisodes d'excellente facture, *Rage of Bahamut* revient dans un format plus long mais sans avancer – pour l'instant – une qualité au rabais. Petit bonbon d'action-aventure-fantasy, la série est aussi le parfait exemple d'une production s'étant donné les moyens de viser le top.

EN BREF

***Virgin Soul* offre un travail d'une qualité assez remarquable. Si la série n'invente rien dans le fond (en l'état), elle bannit l'ennui par son rythme et son orientation artistique.**

★★★★½

Titre original : *Shingeki no Bahamut: Virgin Soul*
Durée : 24 x 23 minutes
Date de sortie : 7 avril 2017
Auteur original : Cygames
Réalisation : Keiichi Satô
Chara design : Naoyuki Onda
Musique : Ike Yoshihiro
Studio : MAPPA
Diffusion : Amazon Prime

Si le monde de l'animation japonaise reste évidemment capable de jouer de magnifiques partitions, on ne mesure pas toujours la portée des exploits réalisés. Parce que le circuit de la japanimation contemporaine voit lentement sa chaîne de fabrication se diluer, s'éparpiller, il faut bien comprendre que les effectifs dédiés à concentrer leurs forces sur un projet sont de plus en plus rares. Non pas que le système de *freelance* soit une totale nouveauté, mais avec des carnets de commandes débordants et le manque d'animateurs criant, voir un artiste jouer sur plusieurs tableaux est un quotidien bien affirmé. Dès lors, il n'est pas rare que la courbe qualitative d'une série soit très sinusoïdale, comme c'est régulièrement le cas, et ce depuis toujours. Voilà pourquoi *Rage of the Bahamut: Virgin Soul* rend une copie d'autant plus respectable : elle offre une qualité top niveau sans remous, avec cohérence, et sans (presque) jamais céder à la facilité.

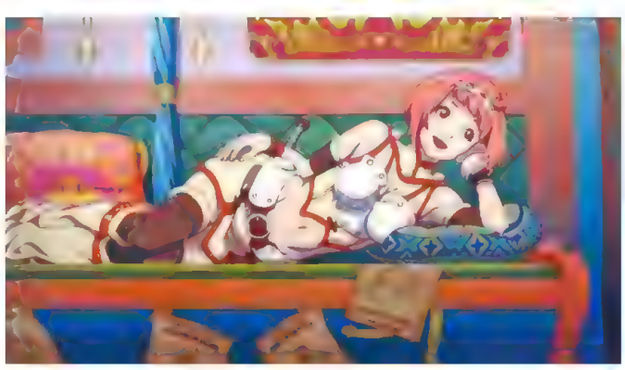
MAPPA DU GAIN

Dans notre numéro 211, nous revenions sur la genèse de la série, fruit d'une adaptation d'un jeu de cartes sur mobile développé par Cygames en 2012. Si vous avez raté la première saison, baptisée *Shingeki no Bahamut: Genesis*, il faut savoir que cette suite prend place dix ans plus tard, et qu'il est préférable d'avoir vu le premier segment pour en apprécier l'écriture. En revanche, sans aucun *spoil* ou grande révélation, ces lignes listeront tout le mérite qu'a le studio MAPPA. Inévitablement relié à la première saison, *Virgin Soul* s'ouvre une nouvelle fois à un monde largement baigné dans la fantasy. Cette fois, Favaro laisse (un peu) la vedette à une boule de nerfs aussi mignonne qu'attachante, son élève Nina Drango. Comme son nom ne l'indique pas, cette dernière peut se transformer en dragon quand un garçon lui fait de l'effet. Sans but apparent, Nina va se mêler à la bataille contre les humains. Le Roi de ces derniers, Charioce XVIII, s'est mis les Dieux et le peuple des démons à dos, en leur faisant plier genoux de façon indigne. Une lutte qui va secouer Kaiser et l'amener à revoir son jugement vis-à-vis d'Azazel, un personnage qui reprend des couleurs dans cette seconde saison.

La recette de *Virgin Soul* respecte le succès de son aîné. Keiichi Satô (*Tiger & Bunny*) récite même sa leçon favorite, celle de mettre du rythme, de la légèreté, du punch, à chaque instant ou presque. L'œuvre pioche alors dans plusieurs registres pour engloutir un script solide, basculant tantôt dans le potache, tantôt dans l'action frénétique, mais toujours avec aisance et la justesse des compositions d'un Yoshihiro Ike jamais bien loin du réalisateur. C'en devient même l'ADN de *Bahamut* – et le prolongement de l'esprit MAPPA –, celui d'être une série d'animation destinée à l'international plus qu'à un public de spécialistes.

UNE ODE À NAOYUKI

Bien que nous n'ayons vu que la première partie de la série, la suite ne devrait pas ternir l'engagement pris par le staff, celui d'offrir un rendu ne la jouant jamais petit bras. Plus que jamais, un homme symbolise le parti pris du studio MAPPA : le *character designer* Naoyuki Onda. Reconnu par les *animefans*, l'artiste



© Cygames/MAPPA/BAHAMUT VIRGIN SOUL

a été dans les petits papiers de superbes productions, faisant briller ses personnages teigneux et ténébreux, d'*Ergo Proxy* à *Berserk*, en passant par *Sol Bianca*. Également chargé de diriger l'animation ici, l'artiste lègue un lourd héritage à ses équipes, la faute à une patte graphique loin d'être facile à apprivoiser (sa façon de dessiner les yeux est très spécifique, agressive). C'est en insistant à respecter son trait que la série garde son cachet artistique. À une époque pas si lointaine, le choix du *chara designer* était un signe fort lancé par un studio. Gonzo ou Production I.G notamment adoraient confier ce rôle à une tête de gondole (Range Murata, Katsuya Terada, Kazuto Nakazawa), mais cette tendance se perd. Il suffit de regarder ce qu'est devenu le trait de Nobuteru Yûki, dont l'unicité vue sur *Escaflowne* ou *Gunnm* s'est évaporée au rythme des adaptations.

« Virgin Soul offre une qualité top niveau avec cohérence, et sans céder à la facilité »

Fort de cette stature, *Virgin Soul* s'offre ensuite une animation top qualité (l'*acting* de l'héroïne est craquant), souvent bien pensée, à l'image de son *opening* signé Sayo Yamamoto (*Yuri!!! on Ice*). Qu'il s'agisse de combats à l'épée, d'affrontements entre démons ou de déferlements de pouvoirs magiques (avec des effets spéciaux signés Shinsaku Kozuma), tout est fait avec soin et un sens assez aigu de la mise en scène. Un engagement parfois soutenu par l'utilisation du numérique (studio Domerica), mais il ne faut pas diaboliser le procédé : son apport est légitime, tant il concerne la modélisation de foules nourries ou d'imposants éléments (vaisseaux, certaines créatures, etc.).

Un constat qui en amène un autre. Quand on vérifie la feuille de route de MAPPA (*Kids on the Slope*, *Yuri!!! on Ice*, *Dans un recoin de ce monde*), le tableau de marche est éloquent. Cela n'a rien à voir avec le budget (Chikashi Kubota expliquait que les productions TV avaient sensiblement le même[1]) et traduit un vrai sens du sacrifice chez le staff. De l'adaptation à la création originale, le studio n'a jamais tremblé, recueillant des louanges méritées. Plus que les artistes passés dans ses locaux, le rôle qu'ont joué le fondateur Masao Maruyama (Madhouse) et la création du pôle animation de Cygames (producteur phare) ne doit pas être anodin. Le hasard n'existe pas. •

1 Information donnée lors d'une interview pour le site Yattatachi com (*http://yattatachi.com/one-punch-man-interview*).

006_PUB.indd 58 18/05/2017 11:44

NOSTALGIE

CAPITAINE FLAM
CAP SUR LA FLAMME

[PAR WALLO]

Capitaine Flam est l'adaptation des romans de S.F. de Edmond Hamilton, _Captain Future_. Cette série produite par Toei en 1978 est riche malgré les défauts d'une animation qui a vécu. La version remastérisée en Blu-ray apporte une redécouverte des scénarios et une bande-son respectueuse du matériau d'origine, au service d'un _anime_ qui demeure incontournable.

EN BREF

Une aventure et un modèle héroïque indémodables ! Une envie d'apprendre ou de donner du sens à la place de l'humain dans l'univers.

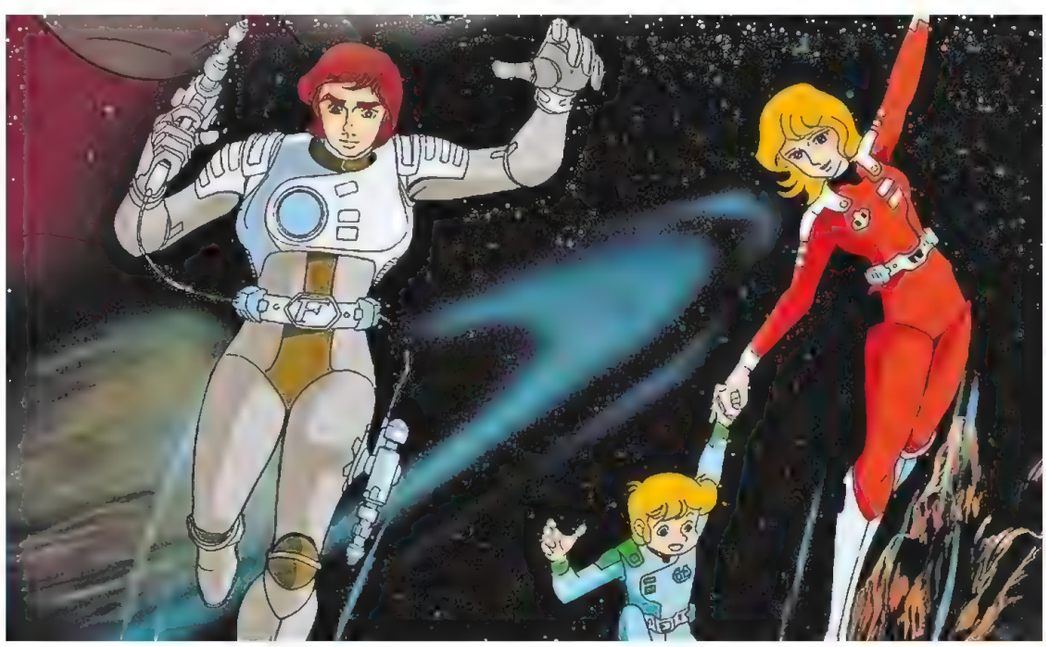
★★★★

Titre original : _Captain Future_
Durée : 56 x 26 min
Date de sortie : 1978
Auteur original : Edmond Hamilton
Réalisation : Tomoharu Katsumata
Character design : Takuo Noda, Toshio Mori
Musique : Yûji Ohno
Studio : Toei
Éditeur vidéo : AB Vidéo

Suivre des épisodes de _Capitaine Flam_ renvoie aux questions fondamentales abordées par le genre S.F. : le choc des cultures et des civilisations passées et futures (le peuple des hommes ailés dans l'aventure de l'Elixir de Jouvence), un peu de politique avec des dilemmes pour sauver son peuple par la lutte ou la résignation (aventure du mythe KAFUL), l'évolution de l'espèce humaine avec le concours ou non de la science (derniers épisodes avec des hommes-bêtes), la télépathie ou le voyage du corps astral... La question de la conscience et de l'expérience humaine se voit revisitée sous tous les aspects possibles, la connaissance se trouve au cœur des préoccupations avec une acceptation de l'irrationnel (ou ce que nous ne savons pas expliquer de façon sensée). Dans certains épisodes, le hasard va devenir le facteur déterminant pour expliquer ou valider une hypothèse rationnelle sans approfondir davantage… Dommage.

MÉLANGE DES GENRES

Le succès d'une série comme _Capitaine Flam_ réside dans la complexité des intrigues. Même si l'écriture est linéaire avec des raccourcis parfois abrupts au regard de nos habitudes de consommateurs exigeants, le mélange des genres fonctionne principalement avec la S.F. (cela va de soi) et des intrigues jouant tantôt avec le récit d'énigmes, tantôt avec le thriller, le polar ou même le western (bien plus rare, il est vrai). Se plonger ou se replonger dans les aventures du _Capitaine Flam_, c'est accepter de suivre une aventure qui abordera des thèmes classiques de la S.F. en utilisant aussi des codes du genre attribués



© Toei Animation

NOSTALGIE

au polar. Ainsi, des sujets comme le temps, la fin d'un monde (le nôtre ou celui d'autres civilisations), l'intelligence artificielle, la manipulation du vivant (mutation, transfert d'esprit à corps étranger, voire décorporation), les mondes parallèles ou alternatifs, les voyages de colonisation, constituent autant de thèmes abordés d'une aventure à une autre ou se mélangeant ingénieusement au sein d'un même épisode. La S.F. constitue la toile de fond sur laquelle se surimpose le polar avec le *whodunit* (« qui l'a fait ? ») comme socle. Le *whodunit* traduit une histoire-intrigue mettant le spectateur en position de mener l'enquête. Certaines aventures reposent sur ce principe, parfois le temps d'un seul épisode. Le genre polar est nuancé lorsque le *whodunit* n'est pas la structure du récit : c'est le genre de l'espionnage ou du thriller qui domine. Par exemple, la rivalité Flam-Kalone relève autant du thriller que du roman d'espionnage, donnant à suivre leur ingéniosité respective (l'une au service de la justice, l'autre au service du crime) sur huit épisodes (17 à 24), offrant une des aventures les plus palpitantes de la série : suspense garanti.

UNE MISE EN SCÈNE AU SERVICE DU RÉCIT

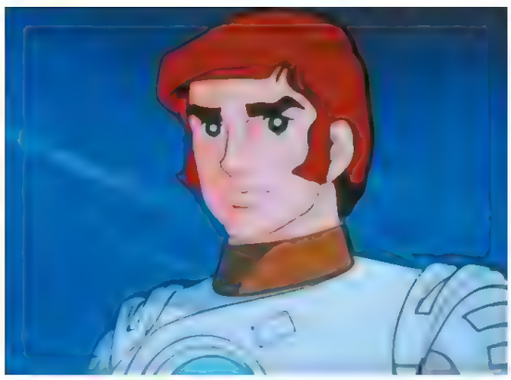
Tout en restant classique car peu chargé en codes narratifs typiques des *anime*, *Capitaine Flam* se laisse regarder facilement. Des scènes de guerre feront de nombreuses références à la Seconde Guerre mondiale et les spectateurs empreints de pop culture reconnaîtront des clins d'œil aux classiques de la S.F. comme *La Planète des singes* avec les Staziens, ou des caméos inattendus avec un Albator vieillissant que l'on identifiera entre autres grâce à sa balafre... Néanmoins, dans *Capitaine Flam*, deux effets de mise en scène prédominent, impliquant le spectateur dans le récit : l'un touche à l'émotion, l'autre à l'intégration des enjeux. Commençons par le plus discret : les changements de couleur brefs (ou effet négatif), code narratif développé par les Japonais pour souligner un moment-clé, une prise de conscience. Dans l'adaptation récente d'un *anime* comme *Jojo's Bizarre Adventure* (*Diamond is unbreakable*), le choix de ce code se veut à la fois esthétique et narratif. Dans *Capitaine Flam*, on observe que l'efficacité de ce code surtout narratif est à l'épreuve du temps. Combiné à un arrêt sur image et un silence (même bref), il conduit le spectateur à focaliser son attention en vivant le drame de manière plus intense, il est ému. Ainsi, des personnages secondaires comme Tal bénéficient de cet effet lors d'une mort brutale pendant une évasion. Compagnon d'aventure de Flam à la recherche du Créateur Universel (Ép. 15), Tal connaît une mort qui devient héroïque.

© Toei Animation

L'autre effet de mise en scène, qui est quasiment la signature même de cette série, est la digression commentée. Le cours du récit se voit momentanément arrêté pour apprécier une explication pseudo-scientifique appuyée par une mise en scène de schémas simples. Pseudo- parce qu'elle repose sur des hypothèses nourries par des fantasmes de l'inconnu intersidéral, scientifique parce qu'elle s'appuie aussi sur des observations rationnelles éprouvées par la science. Qu'il s'agisse d'expliquer le mécanisme d'une machine à remonter le temps, de se déplacer vers une autre dimension (monde parallèle), d'une ingénierie inventée par le professeur Simon (le cerveau vivant) pour rendre invisible ou voyager à une vitesse supérieure à celle de la lumière, ces digressions font avancer l'histoire ; elles peuvent durer de quelques secondes à plus d'une minute mais donnent une cohérence telle aux aspects scientifiques de l'histoire qu'on y croit sans rechigner.

LES LIMITES DE LA STRUCTURE DU SCÉNARIO

Les raccourcis narratifs, parfois naïfs, rendent certains épisodes un peu bancals parce qu'aujourd'hui nous nous sommes habitués à une certaine rigueur dans l'écriture de série télé. Les détails revêtent autant d'importance que la trame générale. Néanmoins, dans le contexte économique de la fin des années 1970 et le début des années 1980, ces raccourcis désuets peuvent s'expliquer par la logique de production. Bien que les 13 aventures soient constituées de quatre épisodes de 26 minutes, cette dernière est celle d'une série. Mis bout à bout, on dispose d'un



long-métrage d'environ 1 h 15, il est vrai, mais la structure épisodique oblige l'écriture à répondre au cahier des charges respectant des *arcs* narratifs moins subtils que ceux auxquels nous sommes coutumiers aujourd'hui. On pourrait objecter que le respect de l'œuvre originale (écrite par Edmond Hamilton) suffisait comme squelette pour les scénaristes. Sur une planète à la recherche de ses compagnons, le Capitaine Flam rencontre un obstacle tel qu'on s'attend à ce que la situation soit développée… mais dans la seconde qui suit, par une phrase expéditive dont il a le secret (les défauts de la VF sont aussi en cause), il trouve la solution, l'applique hors-champ (donc vous ne voyez pas ce qu'il fait) et le problème est résolu !? Un problème déconcertant, en raison du niveau qualitatif de l'écriture dont nous avons évoqué les accointances avec le polar en style *whodunit*. À la limite, des ellipses classiques auraient été plus appropriées. Notons au passage la qualité des dialogues, nantis d'un doublage irréprochable – pour le jeu des comédiens interprètes – mais discutable du point de vue de la traduction (ce que démontre la version sous-titrée). Néanmoins, les comédiens de doublage campent des personnages véritablement incarnés, leur conférant une identité propre, si bien que même un personnage secondaire comme le professeur Chico (vu l'instant d'un épisode) possède une histoire. Qui dit histoire dit mémoire et qui dit mémoire dit continuité. Le respect du continuum dramatique se voit aussi à d'autres niveaux. Des groupes de personnages qui étaient centraux dans les premiers épisodes (descendants de la planète Beneath) se trouvent relégués au second plan comme dans d'autres épisodes. Les Staziens (habitants de la planète Bettons), que nous rencontrons lors des épisodes 25 à 28, manipulés par le perfide professeur Zaro pour attaquer la Terre, sont impliqués dans une autre aventure, persécutés cette fois par Zaldine pour leur vallée riche en diamants. La constante de ces deux aventures ? Le refus ontologique des Staziens de se mêler à d'autres civilisations par respect des traditions. Le spectateur peut donc apprécier la cohérence de l'univers en faisant des liens entre les histoires mais aussi entre les civilisations.

QUAND IL N'Y A QUE DU DÉSESPOIR…

Le bémol de la série en version française tient à la récurrence du générique joué en moyenne deux fois par épisode. La maladresse revient aux épisodes où le générique (parfois en version instrumentale) couvre des dialogues. La composition de Jean-Jacques Debout n'était pas mauvaise mais le matraquage du générique durant les épisodes (il y en a 52) a de quoi ennuyer. Heureusement que la version remasterisée offre la possibilité d'apprécier la bande-son signée Yuji Ohno (*Lupin III*), vous faisant voyager dans un univers aussi musical qu'intrigant, à l'image des aventures du Capitaine Flam, qui restent à découvrir, redécouvrir et faire découvrir sans aucune modération. •

« Le succès d'une série comme Capitaine Flam réside dans la complexité des intrigues »

INTERVIEW

STUDIO LA CACHETTE
DE LA THÉORIE À LA PRATIQUE

[PAR MARICHKA BESSE]

Créé par trois amis issus de Gobelins, l'école de l'image, le Studio La Cachette est un nom à connaître ! Spécialisés dans l'animation 2D, Oussama Bouacheria, Julien Chheng et Ulysse Malassagne ont bien voulu se prêter au jeu des questions d'*AnimeLand* ! Ils y parlent de leur travail mais aussi du Japon, un pays qui a une résonance particulière pour eux.

Oussama Bouacheria

Julien Chheng

Ulysse Malassagne

Comment l'animation japonaise – ou plus largement la culture japonaise – a-t-elle influé sur votre façon de créer des dessins animés ?
On a grandi à travers les dessins animés diffusés en France dans les années 1980-1990. C'était le point de départ et naturellement, on s'intéresse à tout ce qui touche de près ou de loin à ce pays. La maturité des thèmes abordés par certains films d'animation japonais a été un vrai moteur pour nous, car ces derniers nous ont aidés à réaliser que le cinéma d'animation était capable, autant que le film en prises de vue réelles, de véhiculer des intrigues fortes et complexes, et pas seulement de remplir le rôle de simple divertissement pour enfants. Ensuite, techniquement, nous avons beaucoup appris des méthodes d'animation des studios japonais, qui sont très efficaces : il s'agit plus de donner de l'impact, du ressenti à un mouvement, que de viser la retranscription réaliste. On a gardé cette idée dans notre manière de travailler. Il faut savoir également que même si nous apprécions énormément l'animation japonaise, notre façon de créer des dessins animés ne résulte pas uniquement de cette influence, mais d'un éventail plus large qui va de l'Ouest (animation américaine) à l'Est (animation asiatique). Nous avons eu la chance en France d'avoir eu accès tôt à une multitude d'horizons.

Oussama, tu as eu l'opportunité de travailler au Japon dans l'animation : peux-tu nous parler de cette expérience ?
J'ai seulement eu l'occasion d'effectuer un stage de deux mois à Satelight auprès de Thomas Romain et Stanislas Brunet en 2009. J'en profite pour les remercier une nouvelle fois. Ils font partie des pionniers et c'est grâce à eux que pas mal de Français ont réussi à entrer dans le milieu. C'était une superbe expérience qui m'a permis d'apprendre des bases solides en *layout*. Nous étions en *rush* avec un épisode de *Basquash* à livrer par semaine, c'était assez tendu comme ambiance.
Cependant, je considère que c'était une trop courte expérience pour saisir véritablement l'essence d'une production japonaise. Si certains sont curieux et souhaitent en apprendre plus, je vous conseille de visiter le site de Furansujin Connection[1]. Il y a pas mal d'interviews et de conseils de Français travaillant sur place.

Vous verriez-vous travailler au Japon avec La Cachette ou en partenariat avec le Japon ?
Nous serions tout à fait ouverts à un partenariat avec le Japon ! Nous sommes en contact avec des studios comme Yapiko mais rien n'est prévu pour le moment. Le seul frein est probablement la barrière de la langue, car nous parlons très peu japonais. Aussi, bien que nous ayons été influencés par les techniques de travail japonaises, nos méthodes et notre organisation ne sont pas tout fait les mêmes et cela demanderait probablement un peu d'adaptation pour s'entendre entre studios ! Mais c'est un effort que nous serions ravis de faire.

http://bit.ly/2qjnAMT

D.R.
La Cachette
Zedd - Riot Games
2014 Onyx Films - Orange Studio - Kinology

Vous avez tous les trois travaillé sur des films d'animation dans différents pays du globe : en quoi est-ce différent de réaliser des dessins animés au Japon, en France ou aux États-Unis par exemple ? Les méthodes diffèrent-elles ?
L'organisation et la hiérarchie des postes ne sont pas les mêmes suivant le pays. Par exemple, sur les productions françaises, les animateurs ont tendance à être plus libres sur leurs plans et ils réalisent souvent la totalité de l'animation, intervalles compris. Au Japon, les tâches sont bien plus séparées et l'animateur n'a qu'une marge de manœuvre limitée. Chaque organisation présente ses avantages et inconvénients, et ces différences sont probablement aussi liées à la culture de chaque pays. Sans parler du fait que le style même de l'animation est différent entre les productions américaines et japonaises par exemple, en raison justement de la différence culturelle, du rapport au « jeu ». Les Américains animent de manière très expressive les dialogues, alors que les Japonais sont plus dans la retenue. La France se situe entre les deux, ce qui nous convient bien !

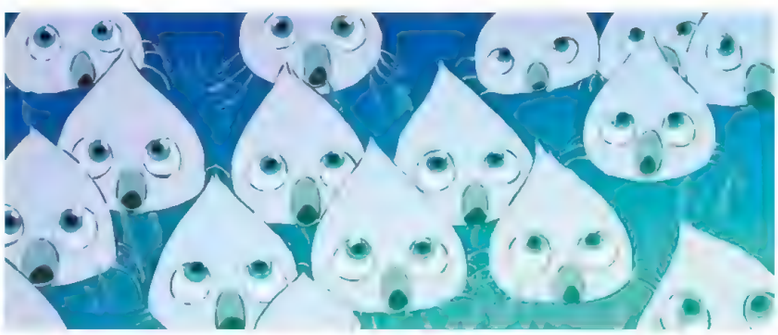
Votre studio se démarque des autres par votre esthétique et surtout par votre découpage, votre animation très dynamique. Comment décririez-vous la « patte » La Cachette ?
Notre idée est de faire passer avant tout de l'émotion et du dynamisme dans nos animations. En réalité, nous n'avons pas une patte mais plusieurs, puisque nous nous adaptons en fonction des demandes de chaque projet, et chaque réalisateur apporte sa touche. Nous sommes par contre tous assez d'accord sur la qualité d'animation que nous voulons, mais elle dépend parfois beaucoup des styles de projet, du temps et du budget alloués. C'est pourquoi nous avons déjà refusé des projets qui auraient pu être intéressants, et que nous aurions aimé faire, mais nous savions que nous ne pourrions pas les animer avec la qualité qui nous aurait convenu. D'un point de vue purement visuel, pour nous qualité ne veut pas dire complexité. Nous ne cherchons pas à impressionner techniquement, mais à faire ressentir des choses, c'est pourquoi nos productions personnelles sont généralement dans un style assez libre et souple, nous nous autorisons à déformer, nous privilégions les poses fortes au trop-plein de mouvement, etc.

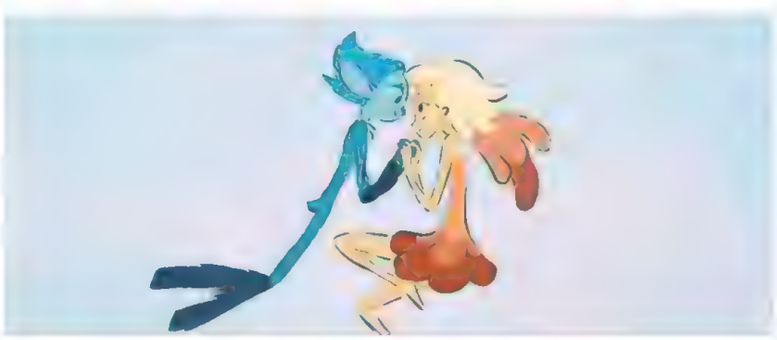
« NOTRE IDÉE EST DE FAIRE PASSER AVANT TOUT DE L'ÉMOTION ET DU DYNAMISME DANS NOS ANIMATIONS »

Notre travail sur le découpage se concentre sur le contraste. Pour pouvoir intensifier la nervosité et l'impact de certains plans, nous veillons plus ou moins à en « adoucir » d'autres, afin d'imprimer à l'ensemble le bon rythme, celui qu'on estime juste.

Cela reste classique dans l'animation mais nous essayons de l'appliquer sur chacune de nos productions. Il est vrai que pour le moment, les gens connaissent le Studio La Cachette pour nos productions assez orientées « action », ce qui nous va très bien, mais nous espérons aussi pouvoir montrer notre facette plus « sentimentale », davantage portée sur les émotions, car nos goûts artistiques se situent vraiment à la frontière, dans ce contraste, en réalité.

« NOTRE STUDIO EST ASSEZ ATYPIQUE. NOUS FONCTIONNONS AU COUP DE CŒUR. »





Parlez-nous un peu des projets que vous avez réalisés. Vous avez notamment eu l'opportunité de travailler sur le trailer de *League of Legends* à l'occasion du championnat du monde 2016 !

Ce fut l'un de nos projets les plus éprouvants car les délais étaient terriblement courts et nous n'avions pas le contrôle total du film. La préproduction, la réalisation ainsi que la post-production ont été assurées par d'autres studios. Mais ce fut une expérience très enrichissante car c'est la première fois que nous avions à gérer une aussi grosse équipe sur un temps aussi court.

Nous avons également travaillé sur *Mune : Le Gardien de la Lune*. Ce fut l'une de nos plus belles expériences, les réalisateurs du film nous ont fait confiance et la collaboration entre eux et nous a été très riche.

Nous travaillons également depuis quelques mois avec Nickelodeon sur des projets variés, ainsi que pour d'autres clients, mais nous ne pouvons malheureusement rien montrer à ce sujet.

Pouvez-vous nous parler de vos projets futurs ou de la direction que va prendre votre studio ?

Notre studio est assez atypique. Nous fonctionnons au coup de cœur lorsqu'on nous sollicite pour des films de commande, des courts-métrages ou des projets de longs-métrages. Certains de ces projets ne sortiront probablement jamais en public, à notre grand regret. Mais ce sont les aléas de la vie des films. Pour le reste du temps, soit nous travaillons sur nos projets personnels, soit sur du long-métrage ou série. Dernièrement, Julien Chheng a coréalisé la série *Ernest et Célestine, La Collection* pour France 5.

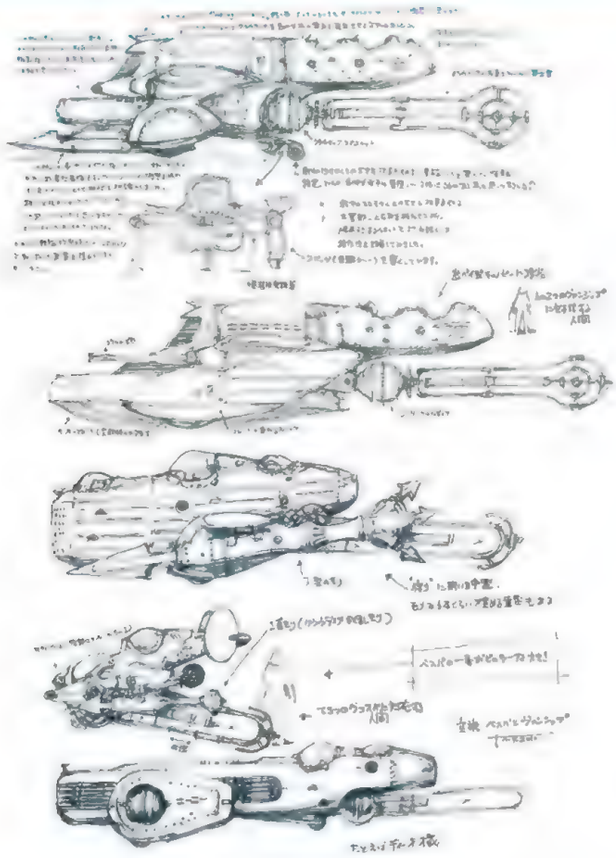
La direction du studio est de continuer à fabriquer de la belle animation, en 2D traditionnelle, sur des histoires qui nous inspirent, si besoin avec des partenaires qui misent sur la qualité avant la quantité. Mais surtout, dans un futur proche, notre but est de concevoir nos propres histoires (courtes ou longues) et d'arriver à les mener jusqu'au bout, pourquoi pas jusque dans les salles de cinéma.

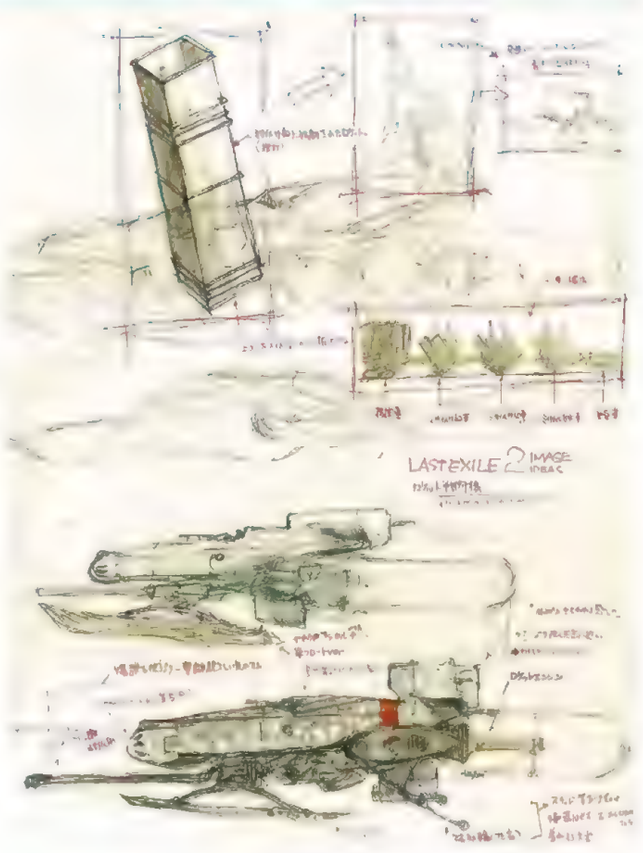
Nous avons actuellement plusieurs projets dans les cartons mais nous ne pouvons rien dire pour l'instant. Nous vous invitons à nous suivre sur notre page Facebook pour être tenus au courant de la suite de nos aventures. •

1. *www.furansujinconnection.com*

Remerciements à Oussama Bouacheria, Julien Chheng et Ulysse Malassagne pour leur disponibilité et leur sympathie !

D.R.
La Cachette
2edd - Riot Games
2014 Onyx Films - Orange Studio - Kinology
©©©©©





FURANSUJIN CONNECTION

HOW TO ANIME

LE MECHA DESIGN

[PAR THOMAS ROMAIN]

Pendant la phase de développement de projets de dessins animés, une équipe de dessinateurs est chargée d'en concevoir les personnages et les décors. Dans certains cas, et pas seulement pour les *anime* de science-fiction, il est parfois nécessaire de faire appel au talent très pointu des *mecha designers* pour l'élaboration de robots ou de véhicules.

C'est un poste souvent crédité au Japon, mais qui n'existe pas vraiment dans la production de dessins animés en France. Sur certaines séries ou films, lorsque l'on a besoin de designs de véhicules, d'environnements mécaniques ou d'objets un peu complexes, il peut être difficile de trouver un dessinateur spécialisé dans ce domaine. On demande alors au designer de *props* (accessoires), qui dessine en général des objets plutôt simples, de s'en charger. Au Japon, le pays qui a vu émerger le genre de l'*anime* de robots géants depuis les années 1970, il existe en revanche une vraie culture du « design mécanique », qu'il s'agisse de robots, de vaisseaux spatiaux ou d'appareils en tous genres.

Une poignée de talents incroyables

Chaque année, dans le sillon de la série phare *Gundam*, sortent des dizaines de dessins animés, jeux vidéo et films mettant en scène des robots. Le public friand de ce genre étant particulièrement connaisseur, les designs doivent être pensés et élaborés avec beaucoup de soin et de précision, d'autant plus qu'ils sont parfois exploités ensuite sous forme de jouets ou figurines.
Dans l'ombre de ces œuvres adressées à une audience plutôt de niche travaillent quelques dizaines de designers. Ils ne sont pas si nombreux qu'on pourrait le croire et chacun jouit d'une certaine notoriété. Kimitoshi Yamane (*Cowboy Bebop*), Kenji Teraoka (*Ghost in the Shell*), Shigeto Koyama (*Kill la Kill*), Makoto Kobayashi (*Last Exile*), Kanetake Ebikawa (*Gundam*), pour n'en citer que quelques-uns, font partie d'une liste de noms qui reviennent régulièrement. À l'instar des designers de personnages, le nom d'un *mecha designer* réputé possédant un style reconnu et sa propre communauté de fans représente un plus indéniable pour le projet. À noter que le talent de ces artistes n'est pas limité au secteur de l'animation. Beaucoup d'entre

© 2015 Nintendo/MONOLITHSOFT
© SUNRISE
© 2003 GONZO/Victor Entertainment•GDH
© 1984 Big West
© 2009 Yamato Studio/Yamato Production Committee

« IL N'Y A PAS DE RÈGLE, CHAQUE MECHA DESIGNER DÉVELOPPE SA PROPRE MÉTHODE ET CHOISIT LES OUTILS LES MIEUX ADAPTÉS »

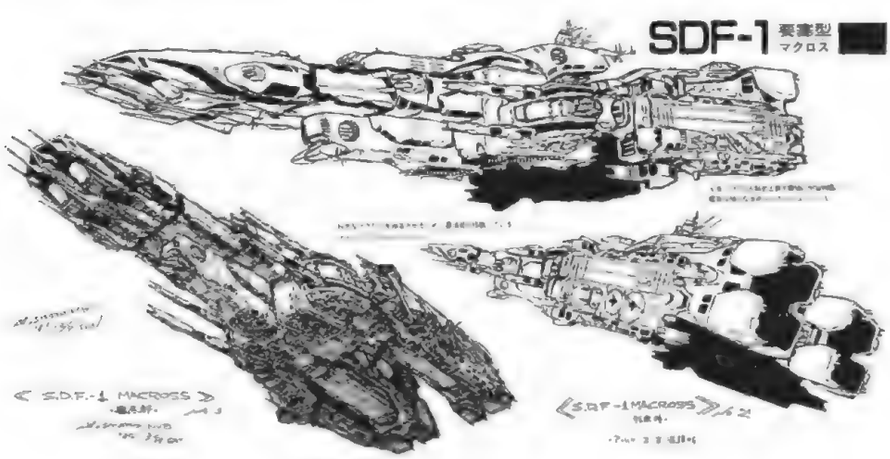
eux travaillent aussi, et parfois en même temps, sur des projets de jeux vidéo, voire pour l'industrie du jouet. Ce sont aussi presque toujours des *freelances* qui naviguent de studio en studio en fonction des projets.

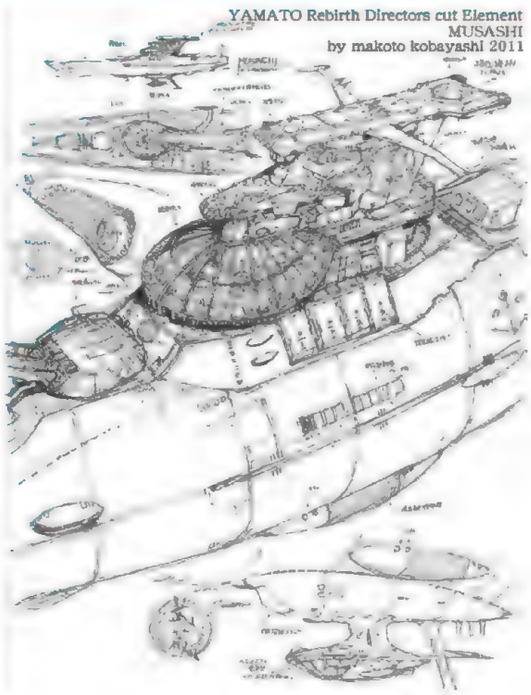
Un domaine plus vaste que ce qu'on ne pense

Concrètement, le *mecha designer* est choisi en fonction de son style, de ses affinités avec le studio, ainsi que de son planning. Designer des robots ou des véhicules complexes est très gourmand en temps. Il se passe parfois plusieurs mois entre les premiers croquis et la version finale, du moins lorsqu'il s'agit de *mecha* importants. Le terme *mecha* provient du mot anglais *mechanical* et désigne tout ce qui est mécanique. Il ne s'agit cependant pas systématiquement de robots. Les *mecha designers* peuvent être amenés à créer les dessins de référence de toutes sortes de véhicules (hélicoptères, tanks, motos), de décors (bases futuristes, intérieurs de vaisseaux spatiaux, postes de pilotage), ou encore d'accessoires (ordinateurs, téléphones portables). Et le genre n'est pas toujours celui de la S.F. Ils sont aussi mis à contribution sur des séries fantasy ou de *magical girls* pour créer des designs d'armes, d'accessoires divers, voire de créatures. Comme les autres postes de designers, le *mecha designer* livre des ébauches qui sont vérifiées et annotées par le réalisateur et les producteurs. Le designer corrige et affine son travail jusqu'à la validation finale.

Des méthodes et des styles variés

Chaque designer a sa propre touche, ses propres tics graphiques, certains ont un style très reconnaissable pour des yeux expérimentés. Par exemple, Shoji Kawamori (*Macross*) a une approche visuelle *old school*, très détaillée et s'est spécialisé dans les transformations. Shigeto Koyama (*Gurren Lagann*), le fer de lance d'une nouvelle génération de *mecha designers*, a un style plus organique et innovant qui fait le bonheur des fans du studio Trigger. Ce sont ces différences qui donnent tout leur charme à leur travail. Chacun a également un processus créatif différent : sur papier, en dessin numérique sur tablette, ou même en 3D pour certains. Takayuki Yanase (*Xenoblade X*) par exemple, utilise habilement *modeling* 3D et dessin pour finaliser ses designs et illustrations. Il n'y a pas de règle, chacun développe sa propre méthode et choisit les outils les mieux adaptés. Shoji Kawamori est par exemple connu pour concevoir les mécanismes de transformation de ses robots en construisant des prototypes en Lego.





La nature de l'œuvre elle-même détermine aussi grandement la méthode de travail. Designer un robot pour un jeu 3DS, une séquence animée en 2D ou un film en 3D au rendu photoréaliste nécessite autant d'approches différentes. Comprendre les implications que son design aura sur la chaîne de production, même si le designer n'est plus concerné après avoir livré son travail, est important pour bien réussir dans ce domaine.

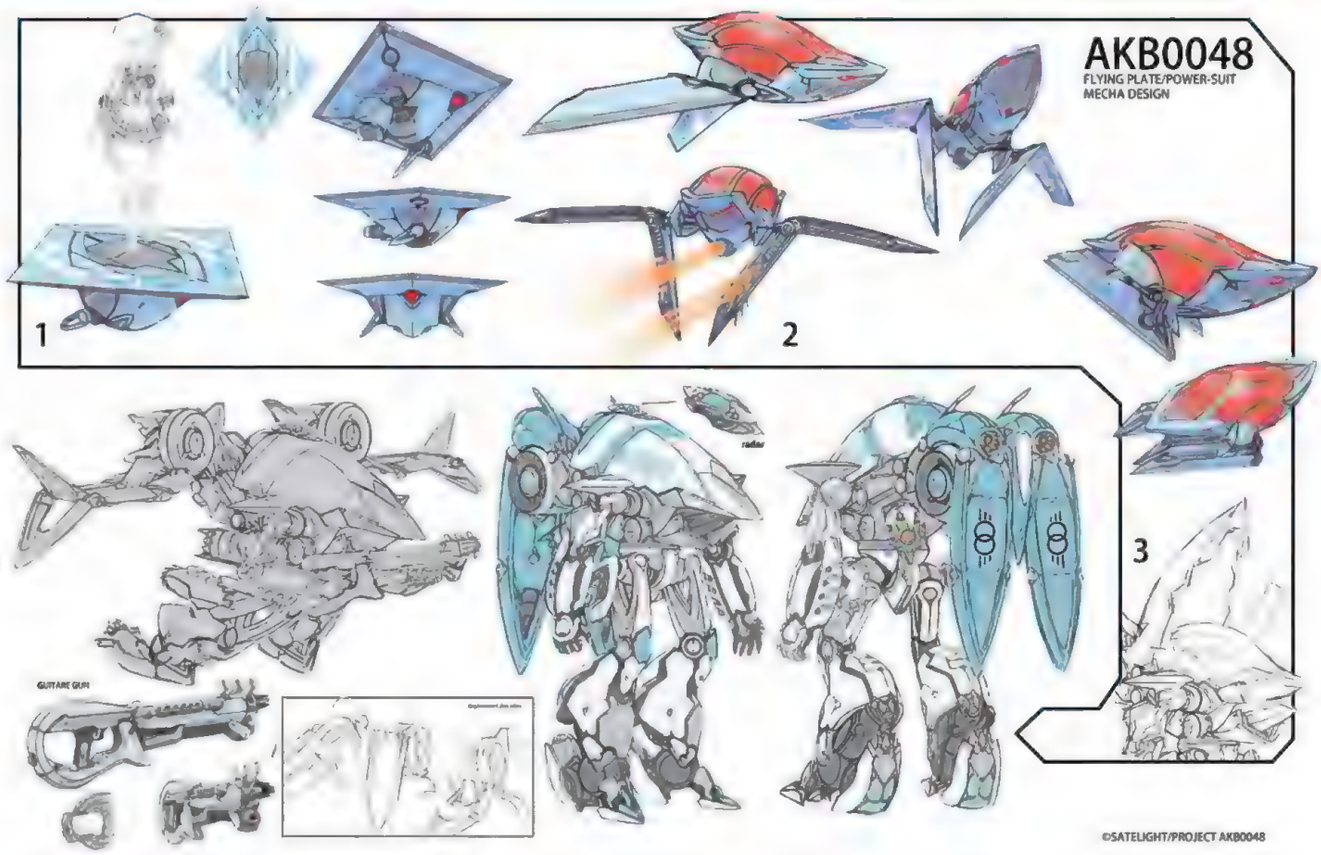
Comment devenir mecha designer ?

Il n'existe pas d'école ni de formation qui prépare à devenir *mecha designer*. La meilleure façon de voir les choses est de considérer cela comme une compétence complémentaire qui s'acquiert en autodidacte. Quelques conseils pour ceux qui pourraient être intéressés cependant : solidifiez votre niveau en perspective, entraînez-vous à dessiner des objets en volume et sous plusieurs angles, ayez un dessin précis, attachez-vous aux détails, inspirez-vous des maîtres dans le domaine le temps de trouver votre propre style, et surtout dessinez des véhicules et robots, encore et encore !

Pour en savoir plus

Vous vous intéressez aux métiers de l'animation ou êtes simplement un(e) amateur(trice) d'*anime* ayant envie d'en savoir plus sur leur fabrication ? Rendez-vous sur *www.furansujinconnection.com*, un site créé par les Français qui travaillent dans l'industrie de l'animation au Japon, et profitez d'un retour inédit sur la réalité du secteur. •

© 2015 Nintendo/MONOLITHSOFT
© SUNRISE
© 2003 GONZO/Victor Entertainment•GDH
© 1984 Big West
© 2009 Yamato Studio/Yamato Production Committee



STANISLAS BRUNET

MECHA DESIGNER FRANÇAIS AU JAPON

Le milieu d'apparence fermé des *mecha designers* japonais n'est pas complètement hermétique aux talents étrangers. Stanislas Brunet, diplômé de Gobelins, l'école de l'image en 2000, en est la preuve. Passionné de robots et de design automobile, il s'oriente vers une carrière dans l'animation, influencé par les chefs-d'œuvre de Walt Disney. Pendant ses années d'études à Gobelins, il redécouvre la production d'animation japonaise sous un nouvel angle. *Patlabor, Ghost in the Shell, Evangelion, Cowboy Bebop* sont autant d'œuvres de science-fiction majeures qui le poussent à se tourner vers le Japon.
Il emménage à Tokyo en 2003, faisant partie de l'aventure *Oban Star-Racers*, la principale coproduction japonaise des années 2000. C'est une série d'action-aventure basée autour d'une fantastique course de vaisseaux organisée pour sauver la galaxie. Stanislas est chargé de designer tous les star-racers et livre un travail remarquable, et remarqué. Ses designs sont très créatifs et frais, profondément originaux. Il met à profit l'avantage d'arriver en tant que challenger au milieu de designers japonais expérimentés : en tant que Francais, il n'a pas les mêmes références et inspirations. L'approche originale dans son travail de design, mais aussi le respect qu'il a pour ses prédécesseurs japonais et sa passion communicative envers le processus de création intéressent le studio Satelight et plus particulièrement son directeur créatif, Shoji Kawamori. Kawamori (*Macross, Aquarion*) est considéré internationalement comme l'un des *mecha designers* les plus influents. Stanislas Brunet va évoluer à ses côtés pendant dix ans, entre 2007 et 2017.
Il crée de nombreux robots de la série originale *Basquash!* avant de s'essayer à un projet plus attendu par les fans japonais : *Aquarion EVOL*. Il en conçoit le design des robots ennemis, qui seront confrontés dans la série aux robots designés par Shoji Kawamori lui-même ! Sur *AKB0048*, il devient le principal *mecha designer*. Kawamori lui fait confiance pour finaliser l'emblématique *Flying Get* à partir de ses croquis préliminaires. La main de Stanislas devient le prolongement de celle du maître. Il participera ensuite sur de nombreuses autres séries, comme *Nobunaga the Fool*, puis sera propulsé designer des robots principaux d'*Aquarion Logos*. C'est une première pour lui car il s'agit de robots transformables extrêmement complexes à concevoir. Il s'en sort par des allers-retours astucieux entre dessins et modèles 3D, il est en effet aussi à l'aise avec le dessin classique qu'avec les nouveaux outils numériques.
Stanislas Brunet a aussi eu l'occasion de travailler pour des clients issus du jeu vidéo ou du jouet. Désormais de retour en France, il continue à travailler à distance exclusivement pour le Japon. Il est actuellement en train de concevoir le *mecha design* pour un film original dont la sortie est prévue en 2018. Il nous tarde de voir le résultat à l'écran ! •

PORTRAIT DE VOIX ×××

MAMORU MIYANO
L'HOMME AUX MILLE VISAGES

[PAR YASMINE BAOUCHE]

Dans le monde varié des *seiyû*, certains passent inaperçus quand d'autres deviennent rapidement incontournables. À l'instar d'une Maaya Sakamoto, Mamoru Miyano s'inscrit dans la lignée des artistes complets qui électrisent le paysage de la pop culture japonaise. Chanteur, acteur et *seiyû*, Mamoru Miyano est aujourd'hui une véritable célébrité au pays du Soleil-Levant.

VOXOGRAPHIE SÉLECTIVE

2003
Kiba - *Wolf's Rain*

2006
Light Yagami - *Death Note*

2006
Tamaki Suoh - *Ouran High School Host Club*

2007
Setsuna F. Seiei - *Mobile Suit Gundam 00*

2008
Death the Kid - *Soul Eater*

2010
Masaomu Kida - *Durarara!!*

2012
Hyoga - *Saint Seiya Omega*

2014
Nobunaga Oda - *Nobunaga the Fool*

2014
Shuu Tsukiyama - *Tokyo Ghoul*

2015
Bogosse Masqué - *One Punch Man*

2016
Osamu Dazai - *Bungo Stray Dogs*

Le nom de Mamoru Miyano fait très souvent penser à son rôle phare de Light Yagami dans la célèbre série *Death Note* en 2006. Ce *seinen*, d'abord connu en France en *manga* puis en série animée, mettait en scène le personnage complexe de Light Yagami, jeune homme surdoué et nihiliste qui a sa vision bien particulière de la justice par l'exécution massive d'autres êtres humains. Ce personnage hors du commun se devait d'avoir un *seiyû* capable de descendre dans les abîmes de l'enfer pour le rejoindre lui et ses combats acharnés de l'esprit avec son plus fidèle adversaire, L.
Non seulement la série *Death Note* connut un véritable succès mais elle lui fera remporter sa première grande distinction. Bien qu'il était déjà présent dans beaucoup de séries animées, ce rôle sera pour lui une consécration et le début d'une grande notoriété.

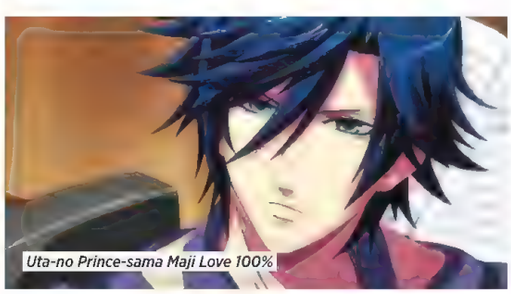
UNE CARRIÈRE RÉCOMPENSÉE

C'est en 1992, à l'âge de neuf ans, que Mamoru Miyano commence sa carrière d'acteur. Il joue alors un petit rôle dans la série *Tokusou Exceedraft*. Onze ans plus tard, il incarne Tetsu Ishida dans la comédie musicale *The Prince of Tennis Musical*, adaptation de la série et du manga *Prince of Tennis*. Il n'a pas un très grand rôle, mais connaît alors un succès énorme. Il fera par la suite sa première apparition dans un long-métrage avec *Prince of Tennis*. Suivront d'autres films *live* comme *Wonderful World*, qui réunit bon nombre d'acteurs et *seiyû* célèbres tels que Daisuke Namikawa, connu pour être la voix de Fai (*Tsubasa Chronicle*), ou Ulquiorra (*Bleach*). Mais les plus grands rôles de Mamoru Miyano sont ceux qu'il interprète dans les *anime*. En 2007, il obtient le rôle principal dans la série *Mobile Suit Gundam 00* où il prête sa voix à Setsuna F. Seiei. Un an après, il remporte sa première récompense en tant que meilleure voix pour ses rôles de Light Yagami et Setsuna F. Seiei au Tokyo International Anime Fair. Il gagnera ensuite son premier Seiyû Award pour son rôle dans *Mobile Suit Gundam 00* et pour celui de Hakugen Rikuson dans l'*anime Kotetsu Sangokuchi*.

UNE CARRIÈRE SCHIZOPHRÉNIQUE

C'est en 2002 que sa carrière dans le doublage commence grâce au personnage de Riku dans *Kingdom Hearts* sur PlayStation 2. Il prête ensuite sa voix au protagoniste de *Wolf's Rain*, Kiba. Miyano sait donner du relief à des personnages aussi variés que sa voix peut l'être. Présent dans des séries horrifiques telles que *Tokyo Ghoul* où il incarne le cruel Shuu Tsukiyama, il est aussi capable de jouer un personnage d'*anime shôjo* tel que Tamaki Suoh dans *Ouran High School Host Club*, sans oublier son rôle très sombre dans *Death Note*. Il devient aussi un enfant comme Death the Kid dans *Soul Eater*, puis

Mobile Suit Gundam 00


Uta-no Prince-sama Maji Love 100%

© D. R.
Mobile Suit Gundam 00 ©SOTSU, SUNRISE, MBS
Kingdom Hearts © Disney. Developed by Square Enix
Uta-no Prince-sama Maji Love 100 % ©UTA@PRI PROJECT

Death Note

un prince à la recherche de la vie éternelle comme Ling Yao dans *Fullmetal Alchemist : Brotherhood*. Capable d'interpréter un rire démoniaque qui frise la folie quand il joue Light Yagami, il réussit aussi à nous émouvoir quand il chante *Amazing Grace* dans la série *Uta-no Prince-sama Maji Love 100 %*, où il incarne le doux Tokiya Ichinose. Mamoru Miyano nous semble alors être un artiste habité par des milliers de personnages. Son adaptabilité est impressionnante et n'a d'égale que la pluralité des rôles qu'il interprète. Cet acteur aux visages multiples est donc omniprésent dans le paysage des *anime*. Il est Zero Kiryû dans *Vampire Knight*, Rintaro Okabe dans le jeu vidéo et la série *Steins;Gate*, Masaomi Kida dans *Durarara!!* et le très calme Rin Matsuoka dans la série animée *Free!* On le retrouve aussi dans la récente série *Ajin* où il interprète Kei Nagai. Miyano peut se targuer d'avoir une carrière de *seiyû* riche et beaucoup de rôles principaux dans des séries phare. Mais si cet acteur de doublage est très prolifique, il a aussi d'autres aspirations.

MIYANO ET LA MUSIQUE

Nous le disions plus haut, dans son rôle de Tokiya Ichinose de l'*anime Uta-no Prince-sama Maji Love 100 %*, il interprète avec une émotion toute particulière la célèbre chanson américaine *Amazing Grace*. Cet *anime* à tendance *shôjo* qui prend place dans une école de chant permet à Miyano de donner de la voix dans bon nombre de titres tels que *Crystal Time* et *Believe my Love*. Miyano interprétera également l'*opening* d'*Uta Prince-Sama Maji Love Revolution* et l'*ending* d'*Ajin*. Il chantera aussi d'autres *character singles* pour les séries *Soul Eater* et *Fullmetal Alchemist*. C'est en 2007 que sort son premier single *Kuon* chez King Record, qui sera utilisé comme générique pour la série *Kôtetsu Sangokushi*. D'autres chansons voient le jour et il fait un *featuring* avec sa collègue seiyû Romi Park.

« Mamoru Miyano semble être un artiste habité par des milliers de personnages »

Il interprète également le single *DISCOVERY* qui est la musique d'introduction du jeu vidéo *Fushigi Yugi : Suzaku Ibun* disponible sur PlayStation 2. En 2009, il sort son premier album, *BREAK*. Il entame alors sa tournée 1St Live Tour 2009 : Breaking. Mamoru Miyano démontre depuis une vingtaine d'années qu'il est un artiste au sens le plus strict du terme. Polyvalent et amoureux de son travail, il confirme aujourd'hui ses talents dans plusieurs domaines tels que l'*acting*, le doublage et le chant. •

Wolf's Rain

Death Note Based on the comic "DEATH NOTE" by Tsugumi Ohba, Takeshi Obata Originally serialized in "WEEKLY SHONEN JUMP" published by SHUEISHA Inc. ©Tsugumi Ohba, Takeshi Obata/Shueisha (c) DNDP, VAP, Shueisha, Madhouse
Wolf's Rain © BONES - KEIKO NOBUMOTO / BV. All Rights Reserved.
Uta-no Prince-sama Maji Love 100 % ©UTAPRI PROJECT

MUSIQUE

AKIRA YAMAOKA
UNE MUSIQUE ATYPIQUE

PAR MEDHI DEBBABI-ZOURGANI

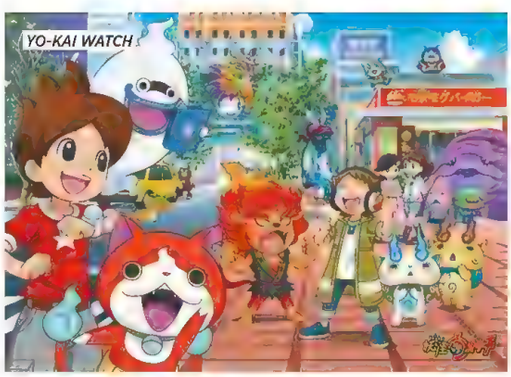
S'il est bien un compositeur dans le monde du jeu vidéo qui ne vole pas l'adjectif « atypique », c'est Akira Yamaoka. Il a déjà à son actif l'habillage sonore de la série *Silent Hill* pour Konami (dont la bande-son de l'adaptation cinématographique auprès de Christophe Gans). Et l'homme se rajoute le luxe d'avoir un statut de freelance. Portrait et interview exclusive d'un électron libre musical !

Akira Yamaoka

Akira Yamaoka voit le jour le 6 février 1968. Adolescent, il se confronte à ses premiers émois musicaux, au collège, aidé par une source d'inspiration pour un très grand nombre de musiciens japonais, et notamment de jeu vidéo : Ryuichi Sakamoto. Ce dernier a d'ailleurs fait partie d'un groupe tout aussi influent au Japon, à savoir le Yellow Magic Orchestra.

UN TOUR DU MONDE MUSICAL EN GUISE D'INFLUENCE

Suite à ces marqueurs musicaux japonais, le périple sonore de Yamaoka se poursuit à travers sa fascination pour la scène pop anglaise des années 1980, en particulier les groupes stylisés offrant un travail artistique de leur image. Regroupés sous l'appellation « New Romantic », ils comptent parmi eux des noms familiers tels que Duran Duran ou Boy George en chef de file. Une influence qui ne quittera jamais vraiment l'artiste dans ses approches esthétiques.
Enfin, en restant en Europe, on pourra relever une influence majeure de Kraftwerk et Einstürzende Neubauten, deux groupes allemands qui ont été respectivement une source d'inspiration pour la scène électro et industrielle. Pour Neubauten, on peut même y voir une des influences majeures de l'univers de sa série phare *Silent Hill* au sein de la société Konami.



D.R.

PAS SI SOMBRE

Le cliché le plus tenace concernant Akira Yamaoka est le fait que les gens se persuadent que l'homme est aussi torturé que les univers dont il travaille la musique et les sons. Mais sur ses inspirations pour l'horreur, le compositeur a une vision bien à lui : « *Le terme d'"horreur" me tient beaucoup à cœur. C'est aussi une question de caractère, d'état d'esprit ou encore d'équilibre. Je veux dire, par exemple, lorsque vous êtes heureux, vous aspirez à quelque chose de sombre, de déprimant. À l'inverse, déprimé, vous souhaiterez quelque chose de joyeux. Me concernant, il y a beaucoup de choses qui me déplaisent et me dépriment, mais en règle générale je suis plutôt de bonne humeur.* »
C'est d'ailleurs même une esthétique globale qu'il cultive. Là où certains ont des celluloïds et leurs trames, Yamaoka joue de la beauté du son et de l'horreur qu'il y injecte : « *L'horreur japonaise est une sorte de beauté. Je pense que c'est en cela que réside*

la différence avec l'horreur "occidentale". Nous avons créé Silent Hill *en ce sens, bien que les personnages étaient essentiellement d'apparence occidentale tout comme les intrigues se déroulaient à l'étranger. Malgré tout, au centre du jeu reste ce point de vue psychologique de l'horreur japonaise. Pour les Occidentaux, cela doit sembler étranger, quelque chose qu'ils ne pourraient pas faire. Comme je le disais, c'est en cela que l'horreur japonaise n'est pas celle de* L'Exorciste, *c'est une identité différente en tant que genre.* »

Même s'il n'est pas question d'établir un absolu des cultures, qu'elles soient occidentales ou orientales, il est évident que la vision de Yamaoka a permis d'offrir un « *mash-up* » bien à lui et toujours en restant attentif aux spécificités du support de son travail (jeux, *anime*, *drama* audio...).

UNE PROXIMITÉ AVEC L'UNIVERS ANIME MALGRÉ TOUT

Si l'on creuse un tant soit peu, on peut constater qu'Akira Yamaoka a souvent flirté avec le monde des *anime* et des mangas, parfois dans le cadre d'opportunités évidentes, comme son travail en tant que *sound director* sur le film *Patéma et le monde inversé*. D'une part car il s'agit de son travail et d'autre part car, par définition, le *sound director* se doit de prendre en compte toutes les dimensions sonores dont une très chère aux fans d'*anime* : les voix. À leur sujet, Yamaoka partage leur impact et son implication : « *Je suis concerné autant lors des auditions, de la rédaction du script que dans la vérification des voix. Leur impact est essentiel bien sûr lors des choix au mixage des musiques et ce, autant pour les jeux vidéo que pour les* anime. *C'est vraiment cette alliance voix-personnage qui est capitale et va éventuellement mener à aider à soutenir l'horreur ambiante dans le cas par exemple de* Silent Hill *pour illustrer mon propos.* »

Au-delà des exemples précédents, on pourrait revenir de manière antéchronologique sur ses premières compositions pour établir des liens avec l'animation parfois dus au hasard et d'autres fois sûrement intentionnels.

Le premier est son travail sur la bande-son de *Smart Ball*. Le propre du jeu, au-delà de s'inscrire dans l'époque aux personnages très « *cartoon* ou *anime* » (on peut noter Sparkster sur lequel Yamaoka a travaillé), c'est qu'ici deux personnes ont encadré le projet. Et pas n'importe qui ! Ken Sugimori et Satoshi Tajiri. Le premier a créé les bases visuelles de *Pokémon* et le second est le créateur de la franchise du même nom dont on connaît le succès mondial tant en jeu vidéo que dans le domaine de l'animation. Une alliance de noms qui ferait fureur si elle était annoncée aujourd'hui !

Enfin, relevons l'escapade la plus personnelle de Yamaoka avec son album IFuturelist sorti en 2006. Bien qu'il emprunte à bien des genres musicaux, il n'y a qu'à écouter des titres comme *Love me do*, *Empty of the Sky* ou *System Love* pour se dire que les placer en guise d'*opening* d'*anime* n'aurait pas fait tache tant leurs sonorités renvoient à des génériques phare.

Ce dernier constat permet de rétablir que même l'un des maîtres des musiques de jeux vidéo horrifiques ne s'interdit pas des excursions dans des domaines moins sombres et aux exigences multiples. Ce qui ne semble pas faire… peur à Yamaoka ! •

« L'artiste est-il aussi torturé que les univers dont il travaille la musique ? »

MANGATHÈQUE

LA SÉLECTION DE LA RÉDACTION

Mangathèque, c'est la sélection – subjective – des nouveaux titres reçus et à paraître ces mois-ci qui ont le plus marqué, en bien ou en mal, la rédaction d'*AnimeLand*.

[Rubrique réalisée par **Maxime Bender, Marion Cochet-Grasset, Bruno De La Cruz et Joan Lainé**]

SHÔNEN

DEVIL DEVISED DEPARTURE

Auteur : Shinsen Tokugawa
Tomes au Japon : 3, série terminée
Éditeur VO : Kôdansha
Éditeur : Pika
Sortie : 17/05 **Prix :** 6,95 €

Cette série se déguste avec facilité, comme un bon petit *beat'em all*. Ce premier tome donne le ton, avec un univers *dark fantasy* piochant allègrement dans Lovecraft, de l'aveu même de l'auteur, et une lutte du bien contre le mal qui ne déstabilisera pas si vous avez du kilométrage au compteur. La belle surprise est le talent de Tokugawa, arborant un graphisme à mi-chemin entre Obata et Yang-Kyung Il. Aidé par son assistant Ota, « créateur d'images bizarres », le – mystérieux – *mangaka* rend une belle copie pour sa première en France. Sympa. B. D. L. C.

SEINEN

ALDERAMIN ON THE SKY

Auteurs : Uno Bokuto, Kawakami Taiki
Tomes au Japon : 6, série en cours
Éditeur VO : ASCII Media Works
Éditeur : Ototo
Sortie : 09/06 **Prix :** 7,99 €

Après l'adaptation *anime*, le roman de Bokuto arrive en manga. On peut le dire : cette version est plus aboutie artistiquement. L'histoire reste la même, celle d'un jeune et nonchalant officier, usant de sa malice pour réformer son pays en guerre. Pour l'accompagner, la délicieuse Yatorishino fera office de bras armé, pendant que toute une bande se formera. Avec un dessin très au point techniquement et un découpage aéré, l'ensemble se présente comme un titre d'aventure-fantasy doublé d'une facette politique de qualité. À creuser. B. D. L. C.

SHÔNEN

GREEN MECHANIC

Auteur : Yami Shin
Éditeur : Ki-oon
Sortie : 08/06 **Prix :** 7,90 €

Sur fond d'univers post-apocalyptique empreint de S.F., ce manga raconte la quête d'une jeune femme pour retrouver son meilleur ami, disparu depuis la dernière attaque d'un groupe de monstres habitant les lieux. Vaincre ces démons et ses démons serait ainsi un bon sous-titre. Malgré des défauts inhérents à une première œuvre professionnelle, Yami Shin, l'auteure qui remporta le tremplin Ki-oon en 2016, insuffle un vent de fraîcheur à la production française, son tome 1 comportant ce qu'il faut de supplément d'âme pour se démarquer. Pour la suite, on souhaite que l'auteure se lâche, qu'elle progresse encore et qu'elle soit bien encadrée. Son talent le mérite et les lecteurs ne demanderont que ça ! M. B.

OUR SUMMER HOLIDAY

Auteur : Kaori Ozaki
Tomes au Japon : 1, série terminée
Éditeur VO : Kodansha
Éditeur VF : Delcourt-Tonkam
Sortie : 07/06 **Prix :** 7,99 €

Natsuru, jeune garçon de 11 ans, sèche son stage de foot pour aller rendre visite à une camarade de classe. Cette rencontre marque le début d'une histoire d'amour entre les deux jeunes. Kaori Ozaki, auteure du génial *Immortal Rain*, cette fois elle change de registre afin de livrer une fable estivale dans laquelle elle aborde des thématiques telles que la famille (et son absence), le premier amour ou même la mort. Au final, le récit se dévore en nous faisant passer par une multitude d'émotions qui marquent suffisamment pour que, encore quelques jours après la lecture, on se remémore les passages forts de cette magnifique histoire. J. L.

SEINEN

SHÔJO

JUMPING

Auteur : Asahi Tsutsui
Nb de tomes : 4 au Japon, série terminée
Éditeur VO : Shueisha
Éditeur VF : Akata
Sortie : 08/06 **Prix :** 6,95 €

Alors qu'elle vit recluse chez ses parents, la vie de Ran change le jour où elle décide de suivre son amie à la campagne et découvre le club d'équitation de la fac. Elle se prend d'affection pour Tsugaru, un cheval que personne ne parvient à monter. Se sentant proche de lui, arrivant à le comprendre, elle fait ses premiers pas dans le monde de l'équitation sur le dos de l'animal difficile. Pour la première fois publiée en France, Asahi Tsutsui signe une série positive sur la reconstruction et l'intégration. Des thématiques universelles qui toucheront sans difficulté un large public allant [illegible] lasser du genre. J. L.

couverture provisoire

SHÔNEN

PILLOW BEAR

Auteur : Kagiji Kumanomata
Tomes au Japon : 3, série terminée
Éditeur VO : Shôgakukan
Éditeur : Akata
Genre : comédie, WTF
Sortie : 08/06 **Prix :** 6,95 €

Tout le monde le sait, les peluches sont la solution à tous les problèmes. Tel est le leitmotiv du héros de cette histoire, un garçon introverti dont la vie se retrouve bouleversée par une espèce d'homme-peluche dérangeant : un être humain qui se comporte comme un doudou, avec des oreilles et une queue en laine. Ne vous fiez pas à la couverture, il s'agit d'une série totalement déjantée qui dénote totalement dans la production actuelle. *Pillow Bear* est un titre totalement WTF, dans la droite ligne de ce qu'Akata est capable de signer. À cette nuance près que celui-ci est plus drôle et plus politiquement correct que beaucoup d'autres ! M. B

SHÔNEN

THE GRIM REAPER AND AN ARGENT CAVALIER

Auteur : Irono
Tomes au Japon : 5, série en cours
Éditeur VO : Square Enix
Éditeur : Kana
Sortie : 07/07 **Prix :** 6,85 €

Les fans de fantasy devraient réserver un bel accueil à ce manga dont l'auteure sera présente à Japan Expo sur le stand de son éditeur, Kana. L'histoire nous permet de faire une virée au cœur d'un monde où chevaliers et magiciens doivent lutter contre un seigneur de la mort, dévoreur d'âme et en quête d'immortalité. Au milieu de tout ça, un héros à la destinée particulière, Cyan, se lance à l'assaut de ces esprits humains devenus démons. Un premier tome timide mais encourageant, qui devrait satisfaire les fans du genre. Attention, il s'agit d'une forme de *dark fantasy* edulcorée et sans réelles taches d'hémoglobine, à l'inverse d'*Ubel Blatt*. M. B

SEINEN

UN COIN DE CIEL BLEU

Auteur : Takamichi
Nb de tomes : 3, série terminée
Éditeur VO : Shônen Gahosha
Éditeur VF : nobi nobi !
Sortie : 10/05 **Prix :** 8,50 €

Ce manga tranche de vie présente trois amies lycéennes (Haruka, Misaki et Yuki) aux caractères bien distincts, et met à l'honneur les illustrations tout en couleur de l'auteur Takamichi – déjà connu en France pour l'excellent *Dédale*, paru chez Doki-Doki. Dans ce premier titre publié par l'auteur, on découvre un ton rafraîchissant et non dénué d'humour (le faux oncle, le hamster). Axés sur des moments de vie dépaysants, les chapitres sont très courts. L'édition française, disponible chez nobi nobi !, est proposée sur du papier couché épais et en sens de lecture occidental. La fin du premier volume regroupe des bonus (personnages, lexique, galerie d'illustrations, croquis). M. CG

SHÔNEN

LES BRIGADES IMMUNITAIRES

Auteur : Akane Shimizu
Tomes au Japon : 4, série en cours
Éditeur VO : Kôdansha
Éditeur : Pika
Sortie : 31/05 **Prix :** 6,95 €

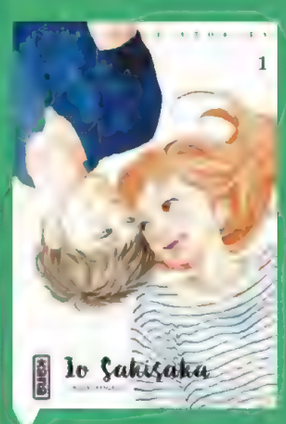
Bactérie, allergie, éraflure... Si l'on souhaite tout savoir sur le fonctionnement du corps, en version manga, c'est le titre immanquable ! Difficile de ne pas penser à *Il était une fois... la vie* tant la base du concept est proche : personnifier chaque cellule et autres éléments du corps humain. Une version japonaise qui est moins gentille et plus *punchy*. Les microbes se font exploser par des bandes de leucocytes armés et ça va saigner ! Et même si la lecture peut s'avérer un peu répétitive, le tout se révèle graphiquement agréable dans un ensemble bien réalisé, avec une bonne dose d'humour absurde et une belle histoire d'amour naissante entre un leucocyte et une hématie. M. B.

SEINEN

COURRIER DES MIRACLES

Auteur : Noboru Asahi
Tomes au Japon : 3, série terminée
Éditeur VO : Mag Garden
Éditeur : Komikku
Sortie : 08/06 **Prix :** 7,90 €

Makoto, lycéen ordinaire, sauve un pigeon et meurt suite à de malencontreux événements. S'il veut pouvoir revenir à la vie, il lui faut livrer des courriers de nature très particulière : des miracles. Un *seinen* pour le moment assez léger dans son approche et qui se laisse lire grâce à un personnage principal attachant – et clairement à l'ouest. Le trait d'Asahi sait être nerveux dans les moments nécessaires, et les planches qui annoncent la destinée de Makoto marquent une réelle coupure. Un titre qui rappelle dans son thème le très bon *Letter Bee* (Hiroyuki Asada, Kana), mais arrivera-t-il à l'égaler ? M. CG

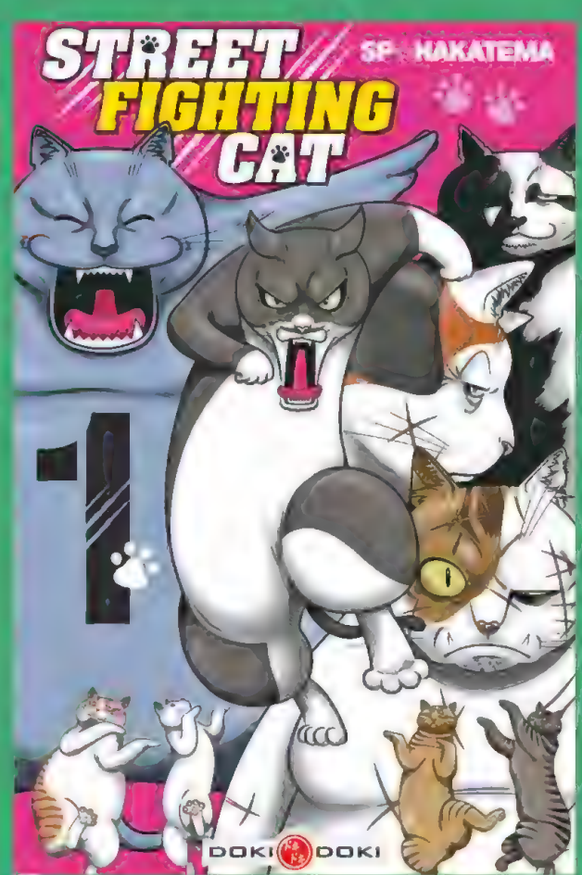


SHÔJO

SHORT LOVE STORIES

Auteur : Io Sakisaka
Tomes au Japon : 3, série terminée
Éditeur VO : Shueisha
Éditeur : Kana
Sortie : 05/05 **Prix :** 7,45 €

Dans ce recueil d'histoires courtes, l'auteure de *Blue Spring Ride* aborde les sentiments amoureux à travers les yeux de lycéens. Si les chapitres s'avèrent inégaux au niveau du scénario, certains sont très bien menés et plairont aux amateurs de *shôjo*. Un chapitre se révèle plus mature et surprend de la part de Sakisaka, généralement assez fleur bleue. Le trait, pas toujours régulier, atteste d'une probable édition à des périodes différentes. Ce *one-shot* fait partie d'une collection de trois volumes édités chez Kana (chacun regroupant des histoires d'auteures différentes : Io Sakisaka, Karuho Shiina, Aruko ; c'est aussi une bonne idée pour découvrir le style de l'une d'elles sans se ruiner !). M. CG



SHÔNEN

STREET FIGHTING CAT

Auteur : Nakatema SP
Tomes au Japon : 4, série terminée
Éditeur VO : Shôgakukan
Éditeur : Doki-Doki
Sortie : 05/07 **Prix :** 7,50 €

Et si les Aristochats avaient été abandonnés ? C'est peut-être ce qui a inspiré l'auteur pour cette histoire, véritable immersion dans une guerre de territoires où chaque recoin est contrôlé par des chats ! Résultat : un vrai récit de combat de rue à l'image de *Sun-Ken Rock* ou *Kongoh Bancho*. Un manga assez réaliste, qui permet de découvrir que le monde félin est plus codifié que le nôtre, à commencer par la première règle : devant les humains, toujours se comporter comme un chat. Humour et baston garantis ! M. B.

SEINEN

MUSHROOM

Auteur : Nokuto Koike
Tomes au Japon : 4, série terminée
Éditeur VO : Gentôsha
Éditeur : Komikku
Sortie : 25/05 **Prix :** 8,50 €

Mutsuo part [illegible] montre face à un virus et une bactérie mortelle qui contaminent les habitants au Japon. La trame narrative est placée à plusieurs époques et plusieurs lieux, et n'est pas sans rappeler fortement la série *Helix*. Un traitement façon Syfy très intéressant et moderne qui, lorsqu'on a commencé le manga, pousse le lecteur à vouloir connaître la suite. L'auteur, Nokuto Koike, nous avait déjà habitués à ces habiles [illegible] du genre vont adorer : un titre parfait pour l'été ! M. B.

SHÔNEN

MUSHOKU TENSEI

Auteurs : Yuka Fujikawa, Rifujin na Maganote, Shirotaka
Tomes au Japon : 6, série en cours
Éditeur VO : Media Factory
Éditeur : Doki-Doki
Sortie : 31/05 **Prix :** 7,50 €

Lorsque la vie offre une seconde chance, il ne faut pas la gâcher. Telle pourrait être la première morale de ce manga, l'histoire d'un NEET chassé par sa famille qui se retrouve réincarné dans la peau d'un garçon de quatre ans. Mais deux éléments viennent perturber le cours de cette destinée : il est revenu à la vie dans un monde où magie et épée sont le lot quotidien des habitants, et il a gardé tous ses souvenirs. Garçon mignon à l'extérieur et homme minable à l'intérieur, Rudy est un personnage à l'ambivalence explosive. Geek, référencée et pleine d'humour, cette véritable aventure saura trouver son public. M. B.

SHÔNEN

POCHI & KURO

Auteur : Naoya Matsumoto
Tomes au Japon : [illegible] série terminée
Éditeur VO : Shûeisha
Éditeur : Kaze
Sortie : 05/07 **Prix :** 6,79 €

Une histoire d'amour ébranle le monde des démons où cohabitent d'effroyables créatures (vampires, chats ou zombies). Ils rêvent tous de déguster un seul mets : de l'humain. Ainsi démarre ce manga rappelant un peu *Blood Lad*. Derrière cet univers démoniaque, une comédie romantique rafraîchissante façon *shônen* avec un peu de baston, d'*ecchi* et des vannes bien placées. Les deux principaux protagonistes sont Kuro, un démon, et Pochi, une humaine courageuse que tout le monde veut manger. En effet, une légende raconte que quiconque ingurgitera de la viande humaine obtiendrait un pouvoir de domination du monde des démons et le prince du royaume compte bien détrôner son père. M. B.

couverture japonaise

SEINEN

DERNIÈRE HEURE

Auteur : Yû
Tomes au Japon : 4, série terminée
Éditeur VO : Kadokawa Shoten
Éditeur : Akata
Sortie : fin juin **Prix :** 7,95 €

Une plongée au cœur du quotidien d'un groupe de collégiens vivant sur une île rurale, loin des affres de la guerre qui ravage le Japon. Ces enfants vont être appelés chaque week-end à participer à cette étrange guerre dont on ne sait rien. Créée par Yû, la dessinatrice de l'adaptation en manga des *Enfants loups*, cette série est avant tout très belle graphiquement, entraînant même une certaine frustration à la fin de la lecture du premier tome tant les mystères scénaristiques peuvent intriguer. Y aura-t-il des réponses ? Est-ce vraiment empreint d'une part de fantastique ? Une œuvre des plus captivante qu'Inio Asano recommanderait grandement. M. B.

KAZÉ SEINEN

KAZE-MANGA.FR

CONDAMNÉ AUX FLAMMES
LA VENGEANCE SERA SA DÉLIVRANCE !

FIRE PUNCH

Tatsuki Fujimoto

Lire le 1er chapitre

En librairie le **21 juin 2017**

recommandé par MAD MOVIES

En partenariat avec manga

FIRE PUNCH © 2016 by Tatsuki Fujimoto/SHUEISHA Inc.

008_PUB.indd 74 18/05/2017 11:46

Kenshin Le Vagabond
UN MYTHE POURSUIVI PAR SON PASSÉ

[PAR Joan Lainé]

En 1994 débutait dans les pages du *Weekly Shônen Jump* un manga qui allait marquer des générations de lecteurs à travers le monde : *Kenshin le vagabond*. Alors que la série est encore d'actualité au Japon grâce à la publication d'un *spin-off*, nous décidons de rendre un hommage à cette histoire de sabres singulière qui nous aura fait découvrir l'ère Meiji.

EN BREF

Kenshin le vagabond **est une plongée fascinante à travers un Japon en reconstruction dans laquelle on suit la quête d'un homme qui doit lui aussi tourner la page de son passé.**

★★★★½

Titre original : *Rurôni Kenshin*

Auteur : Nobuhiro Watsuki

Nb de tomes : 28 en France, 28 au Japon (série terminée) / 22 (perfect edition)

Prépublication : *Weekly Shônen Jump*

Éditeur VO : Shueisha

Éditeur VF : Glénat

Genre : *shônen*

Prix : 6,90 € / 10,75 € (perfect edition)

Classique parmi les classiques, on ne compte plus les éditions de *Kenshin le vagabond* en France. D'abord publié par Glénat en 28 volumes à partir de 1998 (dans une version sans jaquette et en sens de lecture français, avant d'être réédité dans une version plus fidèle à l'originale), il aura fallu attendre 2009 pour que l'éditeur sorte une jolie version deluxe en 22 tomes. Entre-temps, le manga est sorti chez France Loisirs dans une édition double, comptant 14 volumes En bref, il est bien difficile de manquer cette œuvre aujourd'hui encore disponible dans nos librairies. On doit cette histoire à un homme, Nobuhiro Watsuki. Par la suite, l'auteur a dessiné d'autres mangas tels que *Buso Renkin* (Glénat) et *Embalming* (Kaze), et bien que ces séries présentent de nombreuses qualités, elles sont restées dans l'ombre de sa pièce maîtresse.

Du héros au vagabond

En 1878, soit dix ans après la fin de l'ère Edo, un jeune vagabond reconnaissable à sa chevelure rousse et sa cicatrice en forme de croix sur la joue se retrouve impliqué dans une querelle de dojo à Tokyo. Il vient à l'aide de Kaoru, une jeune fille qui porte de l'affection pour l'homme qu'il est aujourd'hui, sans juger les actes qu'il a commis par le passé. En effet, si Kenshin se promène dans un Japon censé être pacifié avec un sabre, ce n'est pas pour tuer : la lame de son arme est inversée, elle ne tranche pas. Pourtant, le vagabond est connu sous le surnom de Battosaï l'assassin. Durant la période de troubles qui a accompagné l'instauration de l'ère Meiji, il a tué encore et encore au nom des patriotes. Si bien qu'il a été glorifié et qu'il est encore aujourd'hui respecté. Il aurait pu devenir un homme politique d'influence comme la plupart des anciens patriotes, mais au lieu de cela, il a préféré errer à travers le Japon afin de racheter ses crimes. Un vagabond souriant nous ayant marqués par son « oyo » légendaire dont la blessure sur le visage nous rappelle qu'il est meurtri par un passé douloureux... voilà quel genre d'homme est Kenshin, voilà pourquoi Kaoru est tombée amoureuse de lui, voilà pourquoi son aventure a conquis le cœur de plusieurs générations de lecteurs. Outre l'ambiguïté au niveau de sa personnalité, le passé d'assassin de Kenshin induit une originalité du manga : le protagoniste est déjà fort au moment où débute

RUROUNI KENSHIN ©2017 by Nobuhiro Watsuki /SHUEISHA Inc.
© 1994 by Nobuhiro Watsuki /SHUEISHA Inc.

« LE TITRE PREND UNE DIMENSION HUMAINE D'UNE PROFONDEUR QUI AURA MARQUÉ DE NOMBREUX LECTEURS »

l'histoire. Et même plus que ça, c'est le plus fort ; il est craint par ceux qui le connaissent et ceux qui le découvrent en paient les frais. S'il s'entraîne dans le but de devenir encore plus fort vers le milieu de la série, sa véritable quête de puissance est envers lui-même, ses ennemis lui rappellent sans relâche que sa force est réduite à cause de son choix de ne plus tuer. Et pourtant, quand bien même son regard d'assassin apparaît, il parvient à lutter contre ses démons intérieurs et se surpasse tout en respectant sa philosophie. De prime abord, on pourrait croire que le choix de Kenshin de ne plus tuer est avant tout une décision de l'auteur pour adoucir un manga de sabres, mais il n'en est rien. D'abord parce que la série est violente et compte de nombreux morts (et touche à des thématiques qui n'ont rien d'enfantin, comme la drogue ou la prostitution), mais aussi parce qu'on comprend rapidement qu'il s'agit d'un élément important de la psychologie du protagoniste. En somme, on aime avant tout le manga pour la dualité de cet homme torturé, et ses principaux antagonistes ne manqueront pas de lui rappeler le passé qu'il souhaite tant expier.

Un combat d'idées

Durant le manga, Kenshin rencontre deux principaux adversaires engendrés par son passé. Le premier est Shishio, qui représente un affrontement idéologique. Assassin à la solde des patriotes ayant pris la relève de Battosaï, il a été mis à mort par les siens, craignant sa puissance. Malheureusement pour eux, il a survécu. À l'heure à laquelle se déroule le manga, il a réuni dix des plus puissants combattants du Japon et s'apprête à renverser le gouvernement. Plus que par vengeance, il les juge trop laxistes et pas assez imposants pour faire face aux puissances étrangères. Il souhaite créer une dictature qui valorise les plus forts même si cela écrase les faibles. Ses convictions se comprennent de par son passé mais elles sont si extrêmes et violentes qu'on ne pourra que se ranger du côté de Kenshin. Lui aussi, quelque part, en veut au gouvernement actuel et aux anciens patriotes corrompus mais il refuse d'entraîner le peuple dans un conflit sanglant qui ne le concerne pas. De plus, il a fait le choix de prêter sa force aux personnes les plus démunies, les mêmes que veut écraser Shishio. C'est pour cela qu'il n'a pas d'autre choix que répondre au défi imposé par son adversaire et qu'il se dresse contre lui. Il est le seul à pouvoir le stopper, le vagabond doit renaître en tant que héros. Ajouté à cela, Shishio est né des crimes de Kenshin, c'est son *kohai*. En d'autres circonstances, les deux hommes auraient pu être alliés. Néanmoins, et malgré leurs points communs, ils ont négocié un virage décisif différemment : l'un s'est laissé enfermer dans une spirale meurtrière tandis que l'autre a choisi une voie pacifique. Le sort en a voulu ainsi, Kenshin aurait très bien pu mal tourner lui aussi. En confrontant les deux destinées, le conflit que mène notre protagoniste surgit de son passé tout en restant un choc idéologique.

Une lutte personnelle

L'autre antagoniste que rencontre Kenshin est Enishi. Comme pour l'affrontement face à Shishio, il est question de convictions, le méchant de l'*arc* étant à la tête d'une organisation mafieuse chinoise souhaitant implanter au Japon son commerce d'armement. En somme, une ouverture à l'extérieur progressiste mais aussi et surtout nuisible puisqu'elle développerait les conflits aux armes à feu. Kenshin, patriote et bretteur, s'oppose naturellement à cette idéologie. Mais au final, les enjeux sont différents de son combat précédent : ici, si le sort du pays est concerné, il ne reste

RUROUNI KENSHIN ©2017 by Nobuhiro Watsuki /SHUEISHA Inc.
© 1994 by Nobuhiro Watsuki /SHUEISHA Inc.

qu'un prétexte pour mettre en scène une lutte personnelle.
Sans en dévoiler davantage sur ses motivations (pour laisser le plaisir de la découverte aux nouveaux lecteurs), Enishi s'en prend à Kenshin et ses proches par vengeance, ce dernier ayant assassiné quelqu'un qui lui était cher. Une nouvelle fois, son passé de tueur revient le hanter et l'auteur choisit ce moment pour lever le voile sur les souvenirs de guerre du vagabond afin de mieux le comprendre dans son combat intérieur. Kenshin est ainsi pourchassé à la fois par son passé et un homme voulant le punir d'un crime dont il ne s'est jamais remis, la cicatrice sur sa joue en étant une preuve symbolique. Plus que jamais, le titre prend une dimension humaine d'une profondeur qui aura marqué de nombreux lecteurs. C'est en définitive avec la volonté de nous en apprendre plus sur Kenshin, de comprendre pourquoi il est devenu vagabond, de le confronter une dernière fois à sa jeunesse afin qu'il en fasse le deuil, que l'auteur a mis en scène ce second combat. Il lui aura suffi de deux antagonistes pour définir aussi bien sur le plan idéologique que sentimental un personnage devenu aujourd'hui une icône emblématique du manga. •

L'ANIME

Dès 1996, *Kenshin le vagabond* est adapté en une série d'animation comptant 95 épisodes. Si les nombreux *fillers* (notamment durant la saison 3) ont de quoi diviser les fans, l'histoire de notre patriote préféré trouve ses lettres de noblesse dans ses OAV. *Le Chapitre de la mémoire* sorti en 1999 revient sur le passé de Kenshin avec un esthétisme différent de l'*anime* : plus de réalisme et une attention portée sur chaque détail. Si l'on ajoute à cela un ton plus sombre, on obtient un chef-d'œuvre de l'animation encore aujourd'hui inégalé.

LE FILM

Entre 2012 et 2014, Keishi Otomo a réalisé trois films *live* issus de *Kenshin le vagabond* (tous disponibles en France en Blu-ray et DVD grâce à HK Video). Connaissant un succès public et d'estime, la trilogie cinématographique aura également eu le mérite de relancer la licence. L'auteur Nobuhiro Watsuki en personne, en bon adepte des univers parallèles dans les *comics*, a repris les crayons pour dessiner une histoire alternative en deux volumes nommée *Kenshin le vagabond – Restauration* (disponible chez Glénat).

MAGIC
Animation × Video Games × Manga × Comics
INTERNATIONAL MANGA CONTEST
Participe à la deuxième édition du grand concours manga organisé par Shibuya Productions et SHUEISHA en vue du prochain MAGIC (24 février 2018) et gagne :
UNE PUBLICATION SUR SHONEN JUMP PLUS !!!
少年ジャンプ+
ET UN SÉJOUR D'UN MOIS AU JAPON !!!
Séjour pendant lequel tu pourras côtoyer des mangaka, rencontrer un éditeur (tantô) de chez Shueisha et tenter ta chance pour continuer l'aventure avec cet éditeur pendant un an !
Règlement et inscription sur le site www.magic-ip.com !
Date limite des inscriptions : 1er octobre 2017
SHUEISHA Inc. SHIBUYA
SHIBUYA International

INTERVIEW

NOBUHIRO WATSUKI
on n'oublie jamais son premier amour

[par **BRUNO DE LA CRUZ**]

Avec l'annonce de la reprise de *Kenshin* cet été, c'est un parfum de nostalgie qui se répand. En attendant ce grand retour, nous avons pu poser quelques questions à son auteur, Nobuhiro Watsuki, sur son parcours mais aussi les souvenirs qu'il garde d'un ancien assistant, un certain Eichiirô Oda.

Votre actu du moment, c'est le projet d'une nouvelle série *Kenshin*. On l'annonce composée de cinq *arcs* : peut-on en savoir plus ? Avez-vous déjà commencé à dessiner les chapitres ? Himura sera-t-il encore le héros ?
Cinq *arcs* ? Comment ça ? Ça a l'air intéressant ! Je ne sais pas d'où vient cette information, mais j'aimerais bien qu'on m'explique ce concept ! *(rires)* Cette nouvelle série est prévue pour l'été. J'ai donc commencé à dessiner les chapitres et j'avance plutôt bien. Bien entendu, Kenshin sera toujours le héros.

Pouvez-vous nous parler d'Eichirô Oda et Hiroyuki Takei, alors jeunes assistants pour vous sur *Kenshin* ? Quels étaient leurs rôles ?
Tous les deux avaient des rôles d'assistants classiques (décors, introduction des effets, finitions). Toutefois, Oda-sensei était très bon pour dessiner les animaux et Takei-sensei pour dessiner les armes, alors je leur confiais souvent ces éléments.
Je me souviens de ces chouettes journées où, même après avoir terminé nos planches à 20 h, nous parlions manga au lieu de rentrer chez nous. Tant et si bien que nous finissions par rater le dernier train et passions toute la nuit à discuter (toujours de manga) pour prendre le premier train le lendemain matin !

Vous avez marqué les esprits depuis *Kenshin*. Pensez-vous avoir livré votre meilleure œuvre à ce moment-là ?
À l'époque, étant jeune et encore nouveau dans le milieu du manga, j'avais de l'élan et l'énergie d'expérimenter diverses choses, quitte à me tromper. Je pense que ça se reflète bien dans la série des années 1990.
Aujourd'hui, ce sont plutôt mon expérience et ma capacité à réfléchir avec profondeur qui seront bénéfiques à mon manga et qui y transparaîtront.

***Kenshin*, à l'origine, ne devait pas dépasser plus de 30 chapitres. Comment avez-vous géré ce rallongement ? Est-ce le succès qui vous a encouragé à en faire plus ?**
Dans un magazine de prépublication, si une œuvre ne rencontre pas un minimum de succès, elle est interrompue, sans même que l'auteur soit consulté à ce sujet. On appelle ce système « *uchikiri* ». À l'époque, la version de 30 chapitres était pensée par rapport à ce système, mais ça ne voulait pas dire que j'envisageais de terminer la série au bout de ces 30 chapitres ! Mais grâce au soutien de mes lecteurs, j'ai pu dépasser les 30 chapitres et amener l'histoire à une fin heureuse. Je les en remercie !

RUROUNI KENSHIN ©1994 by Nobuhiro Watsuki/SHUEISHA Inc.
RUROUNI KENSHIN ©2017 by Nobuhiro Watsuki/SHUEISHA Inc.

Vous avez côtoyé Takeshi Obata, en étant son assistant sur *Rampou*. Quel a été son héritage, d'un point de vue du dessin pur ?
Le talent de maître Obata relève du « domaine de Dieu »... C'est un peu comme du génie qui aurait été amplifié d'énergie. Souhaitant m'en approcher même un instant, j'ai fait l'effort de changer tout mon matériel de dessin pour avoir le même que lui. Il est vraiment impressionnant ! La précision et la rapidité de son dessin sont bluffantes !

En dépit du genre de vos travaux, vous aimez leur donner une dimension historique. Est-ce qu'avoir un cadre de ce type pour vos histoires est quelque chose de rassurant en tant qu'artiste ? Ça demande une grande documentation : la profession de romancière de votre épouse Kaoru Kurosaki est-elle liée à cette démarche ?
Ce n'est pas que c'est rassurant, c'est plutôt que j'aime l'époque du XIXe siècle, pendant laquelle le Japon était en pleine mutation. J'aime quand les êtres humains, plongés dans cette ambiance, se trouvent tantôt à rêver, tantôt à relever des défis.
Comme ma femme est romancière, elle est douée pour trouver des informations précises (dans les romans, il faut des références historiques solides alors on ne peut pas faire les choses à moitié). Elle m'est d'une grande aide.

Nous vous savons fan de comics, et plus particulièrement de *Spider-Man* et *Kick Ass*. N'avez-vous jamais songé à tenter une aventure chez les comics, comme ont pu le faire certains *mangaka*, comme Tsutomu Nihei (*Wolverine*) ?
Actuellement, je suis très pris par mon propre manga, que je prends beaucoup de plaisir à dessiner. Par conséquent, je n'envisage pas de dessiner de comics. Je continue donc à les apprécier en tant que lecteur.

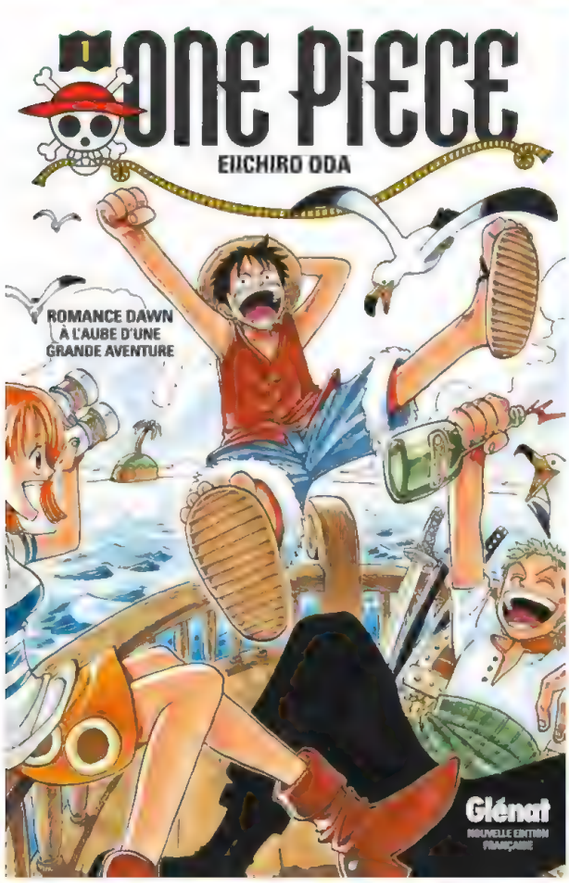
Quelles sont les dernières œuvres qui vous ont marqué (film, série comics, manga...) ?
Comme je suis en train de dessiner, je n'ai pas vu d'œuvre récente. Cela dit, si je dois citer un nom, je dirais le manga *Gloutons et Dragons*, dont j'ai apprécié le style graphique et la mise en scène audacieuse.

« J'AIME QUAND LES ÊTRES HUMAINS SE TROUVENT TANTÔT À RÊVER, TANTÔT À RELEVER DES DÉFIS »

Enfin, avec votre expérience, quel regard portez-vous sur la production manga actuelle ? Y trouvez-vous la même créativité qu'à vos débuts ?
Dans le domaine du dessin, la créativité des auteurs a nettement augmenté. De même, en ce qui concerne les scénarios, le développement des histoires se fait dans plus de directions variées, ce qui élargit le champ de traitement des sujets.
Par ailleurs, comparé à autrefois, les opportunités de dessiner du manga ont augmenté et je pense que c'est une bonne chose.
D'un autre côté, j'ai aussi le sentiment que l'idée de devenir *mangaka* passionne moins.

Qu'avez-vous pensé des mangas des participants du concours MAGIC 2017 ?
J'ai vu beaucoup d'idées et de compositions graphiques que des Japonais n'auraient pas pu imaginer. Ça apporte de la fraîcheur dans le milieu du manga et je me suis dit que ce mode d'expression avait encore beaucoup de potentiel de développement.

Quels conseils donneriez-vous à un(e) Français(e) souhaitant devenir *mangaka* ?
Si vous souhaitez devenir *mangaka* en France, il est important que vous transmettiez à vos lecteurs les attraits et autres caractéristiques propres au manga et qu'on ne trouve pas dans la BD. Si vous souhaitez devenir *mangaka* au Japon, il est important que vous transmettiez aux lecteurs des éléments propres à votre culture française et qu'on ne connaît pas dans nos contrées.
Vos atouts en tant qu'auteur sont cette originalité, ces connaissances et cette culture qui n'existent pas ailleurs. •



one piece TWENTY YEARS

[par Sébastien Kimbergt]

Si *Dragon Ball* reste, encore aujourd'hui, la référence incontournable du *shônen* d'action, *One Piece* s'est imposé au fil des ans comme son digne successeur. Peu de personnes contestent par ailleurs le fait que l'élève ait même dépassé le maître. Si vous êtes passé à côté du phénomène, voici un petit cours de rattrapage accéléré !

Depuis son plus jeune âge, Eiichirô Oda aime les histoires de pirates et rêve de raconter la sienne. Après avoir remporté un concours pour jeunes auteurs, il devient l'assistant de Nobuhiro Watsuki (*Kenshin le vagabond*) et obtient l'opportunité d'écrire des nouvelles pour les éditions Shûeisha. Il pose alors les bases de son récit dans une histoire intitulée *Romance Dawn*, qui connaît deux versions, avant de passer enfin dans la cour des grands !

1997-2006 : croisière pépère

One Piece débute en juillet 1997 avec le départ du jeune Luffy de son village natal, dans le but de parcourir le monde afin de mettre la main sur un fantastique trésor caché par le pirate légendaire Gol D. Roger. Si cette quête initiatique classique reprend les codes du genre (en évitant toutefois l'écueil des tournois), elle se démarque par trois qualités essentielles : une immense galerie de personnages hauts en couleur, un découpage foisonnant et une densité narrative rare. *One Piece* fonctionne bien, s'installe dans le top 5 des ventes de l'éditeur, mais reste encore une série à succès parmi d'autres. En France, Oda peine en revanche à séduire les lecteurs. La faute à son style graphique qui ne correspond pas aux attentes du lectorat de l'époque, qui lui préfère *Bleach* et surtout *Naruto*. En outre, la franchise est partie avec plusieurs handicaps : changement de sens de lecture et de logo en cours de route pour le *manga*, doublage économique en Belgique pour l'*anime*, dont seuls les 52 premiers épisodes tournent en boucle pendant des années. Et puis un jour, en décembre 2006, le *Weekly Shônen Jump* sort Akira Toriyama de sa retraite et propose dans ses pages un récit *crossover* entre *One Piece* et *Dragon Ball*, *Cross Epoch*[1]. Dès lors, tout s'accélère !

2007-2016 : rythme de croisière

Qualitativement, le *manga* atteint son meilleur niveau avec *Thriller Bark*

« L'INVESTISSEMENT DE L'AUTEUR DANS LES DERNIERS FILMS SEMBLE CONTRIBUER À LA DYNAMIQUE DE SON SUCCÈS »

(partie 5), et surtout *La Guerre au sommet* (partie 6). Les tirages par volume battent alors record sur record. Deux, trois, quatre millions d'exemplaires sont édités, puis vendus, par tome, au point que le tirage devient lui-même un argument de vente, supplantant les qualités intrinsèques du titre. Plus surprenant, l'investissement de l'auteur dans les derniers films semble contribuer à la dynamique de son succès, à la fois dans les recettes cinématographiques, mais également dans les ventes du *manga* qui recrute sans cesse de nouveaux lecteurs. Sorti en 2009, *Strong World* a engrangé 4,8 milliards de yens, *Z* (2012) en a récolté 6,8 milliards, tandis que *GOLD* (2016) en a rapporté 5,18. En constante augmentation depuis 2008, le *manga* connaît son apogée en 2011 avec 35 millions d'exemplaires écoulés dans l'année. Oda avait mis treize ans pour vendre 200 millions d'exemplaires de *One Piece*, il ne lui en a fallu que trois de plus pour passer la barre des 300 millions. Si aujourd'hui le soufflé est naturellement retombé – malgré un léger rebond en 2015 –, la série reste en tête des ventes au Japon, portant à elle seule une bonne partie du marché et du chiffre d'affaires de son éditeur. Évidemment, ce résultat exceptionnel a permis à Eiichirô Oda d'entrer dans le *Guinness des records*. Si le mangaka, qui ne dort que trois heures par jour et ne produit plus que trois chapitres par mois, sait depuis le début comment se terminera sa série, il ignore encore quand cette fin surviendra. De quoi lui laisser le temps de battre encore quelques records.

2007-2016 : crois-y, Europe !

En France, la franchise connaît un second souffle, grâce à la volonté conjointe des ayants droit, Toei Animation en tête, de la promouvoir comme il se doit. Une démarche probablement facilitée par le changement de directeur de collection chez Glénat Manga et par l'installation de Viz Media en Europe. Kana Home Vidéo récupère ainsi les droits de l'*anime* en 2008, redoublé et diffusé avec une plus grande visibilité. Des partenariats sont signés avec plusieurs fabricants (Abystyle, Groupe Jemini, Uniqlo) afin de proposer des produits dérivés exclusifs, à commencer par les jeux vidéo. Les films sortent au cinéma, des shows musicaux ont lieu au Grand Rex (2014) et à la Philharmonie de Paris (2016), le manga est adapté en romans par la Bibliothèque Verte (11 tomes entre 2011 et 2014), des fascicules (avec figurine) et une édition *First Log*[2] du *manga* en grand format sont publiés en kiosque, sans parler des *spin-off Chopperman* (Kazé) ou *One Piece Party* (Glénat) et de tous les ouvrages satellites (*artbook*, *guide book*, *anime comics*). *One Piece* est par ailleurs la seule série à bénéficier régulièrement d'espaces d'exposition grand public : Angoulême (2009), Japan Expo (2010), Virgin (2011), *Shônen Heroes - One Piece X Toriko* (2012), Aquarium de Paris (2013)… Et les résultats parlent d'eux-mêmes. Avec ses 17 millions d'exemplaires vendus dans nos contrées, Luffy a dépassé Naruto depuis 2011 et talonne désormais Son Gokû, qu'il battra forcément ! •

Le tome 61 est un clin d'œil au début de la série, à la fois dans son titre et dans son illustration, marquant ainsi un nouveau départ dans l'aventure des héros.

EN BREF

There can be only one ! Peace !

★★★★

Titre original : *One Piece*

Auteur : Eiichirô Oda

Nb de tomes : 82 en France, 84 au Japon (série en cours)

Prépublication : *Weekly Shônen Jump*

Éditeur VO : Shûeisha

Éditeur VF : Glénat

Genre : *shônen*

Prix : 6,90 €

1. Un autre *crossover* avec Toriko a été dessiné en 2011

2. L'édition française vient de se conclure avec la sortie de son numéro 40, soit le double de son modèle japonais.

CHRONIQUES

MOB PSYCHO 100

ONE MANGA MAN

[PAR **Maxime Bender**]

Un artiste est de plus en plus *hype* depuis quelques années dans l'otakupedia internationale : ONE, le créateur de *One Punch Man*, un manga qui s'est inscrit dans les mémoires collectives des aficionados du genre en très peu de temps. ONE, c'est un pseudo, un auteur autodidacte, un personnage mystérieux à l'origine d'un titre décapant qui arrive enfin en France, *Mob Psycho 100*.

EN BREF

Un anti-*Yo-Kai Watch* par excellence, drôle et surprenant. Attention, il faut savoir passer outre ses préjugés sur le graphisme de l'œuvre.

★★★★★

Titre original : *Mob Psycho 100*
Auteur : ONE
Nb de tomes : 1 en France, 14 au Japon (série en cours)
Prépublication : Ura Sunday
Éditeur VO : Shogakukan
Éditeur VF : Kurokawa
Genre : shônen
Prix : 7,65 €

On ne sait que peu de choses sur ONE, si ce n'est que son talent de dessinateur n'est pas ce qui saute aux yeux du lecteur en premier lieu, tant il s'éloigne des canons auxquels l'industrie nous a habitués. On l'a d'abord connu avec *One Punch Man*, qu'il décida d'autoéditer sur Internet en juin 2009. Ce manga, malgré son trait particulier à ce moment-là, trouve très vite son public et acquiert une popularité déconcertante : plus de 10 millions de visites cumulées à l'époque sur son site web (les 70 millions ont été dépassés depuis). Naturellement, il se fait remarquer par la célèbre maison Shueisha, qui trois ans plus tard l'associera à Yusuke Murata (*Eyeshield 21*) pour tout reprendre et en faire un titre plus « *Jump* ». 2012 a été une année faste pour lui, puisque libéré du dessin de *One Punch Man*, il s'attaque aussitôt à la création de *Mob Psycho 100* et cette fois-ci, c'est l'éditeur Shogakukan qui lui donne sa chance et le laisse seul à la manœuvre, pour le graphisme comme pour le scénario. Ainsi, *Mob Psycho 100* sera une série 100 % ONE dans un *shônen* 100 % humour !

— LECTURE DE L'ARTICLE SUR MOB PSYCHO : 26 % —

Une fois le contexte posé, il est plus aisé de rentrer de plain-pied dans ce manga et de faire connaissance avec Kageyama Shigeo, son héros. Surnommé Mob depuis l'école primaire, il est élève en quatrième (en équivalence française) et possède des pouvoirs psychiques. Déplacer des objets par la pensée ou terrasser des esprits sont autant de cordes à son arc paranormal. Un arc qu'il se refuse à bander en public car sa trop grande puissance peut infliger des dégâts invraisemblables, autant aux humains « normaux » qu'à lui même. Aujourd'hui, son seul et unique objectif, c'est d'être un adolescent comme les autres. À ses côtés, on peut voir une galerie de personnages singulière qui représente l'une des forces du titre. Son mentor et employeur, Reigen, est un escroc bienveillant à la tête du bureau des esprits. Il profite des pouvoirs de Mob pour gagner de l'argent et résoudre des enquêtes paranormales. Malgré tout, il a une réelle affection pour le jeune garçon et occupe bien plus qu'on ne l'imagine son rôle d'adulte. On rencontre aussi Ritsu, le très brillant petit frère ou encore Smile, un esprit qui hante la fin du premier tome. Son but ? Faire de Shigeo un dieu, afin de le posséder ce jour-là... Enfin, il y a ses camarades d'école qui, d'une façon ou d'une autre, voudront tous l'utiliser pour ses pouvoirs. On se retrouve donc face à un héros que tout le

J'AI L'IMPRESSION QUE VOUS RACONTEZ N'IMPORTE QUOI
DEPUIS TOUT À L'HEURE, VOUS INSISTEZ SUR LE FAIT QUE QUELQU'UN M'A MAUDIT
BRR BRR BRR
AU FAIT, SUR QUEL GENRE DE SITES ALLEZ-VOUS ?
JUSTE COMME ÇA, POUR SAVOIR
BRR
SBOUITCH
VOTRE ENSEIGNE M'A INTRIGUÉ ET JE VOULAIS JUSTE VOUS PARLER DE MES COURBATURES AUX EPAULES..
MAIS VOUS N'ÊTES QU'UN CHARLATAN.
HEEEIN ?!
LA VOILÀ, LA RAISON ! LES SITES PORNOS !!
BAM
POURQUOI ME POSEZ VOUS CETTE QUESTION ?
EN GÉNÉRAL, JE VAIS SUR DES FORUMS ET SUR DES SITES ÉROTIQUES. POURQUOI ?
24

MOB PSYCHO 100 ©2012 ONE / SHOGAKUKAN

monde souhaite manipuler, à la vie aux apparences déprimantes, mais qui reste totalement insensible à toutes ces considérations. C'est d'ailleurs sur cette voie de l'ignorance que commence sa quête de normalité, de sentiments et d'intégration. Il fera des rencontres, entrera dans un club et se donnera à fond dans son petit boulot. Classique, mais à la manière de ONE, le commun de ce titre ne ressemble à aucun autre tant la psychologie de chaque personnage est soignée, tant le style et le traitement sont uniques en leur genre.

— LECTURE DE L'ARTICLE SUR MOB PSYCHO : 61 % —

Mob Psycho 100, c'est un manga aux aspects étonnants ; graphiquement rebutant au premier coup d'œil, certains devront se faire souffrance sur les cinq premières planches. Mais le titre est tellement emballant dès qu'on s'y plonge vraiment que toutes les particularités visuelles seront vite oubliées. Évidemment, on ne stoppera pas la lecture pour admirer une *double splash* fourmillant de détails, mais l'auteur sait mettre l'intensité nécessaire dans son trait et possède un talent de découpage et de narration unique. Les soudaines crises de rire provoquées par le manga font tout oublier au point de dévorer le récit à toute vitesse, sauf si, comme beaucoup, vous vous arrêterez pour prendre des photos des cases avec les meilleures vannes pour les partager sur les réseaux sociaux ! Certaines sont d'ailleurs traduites avec beaucoup de talent.

— LECTURE DE L'ARTICLE SUR MOB PSYCHO : 77 % —

Humour ? Aventure ? Horreur ? *Mob Psycho*, c'est un peu tout ça à la fois. Une tendance gag manga qui aurait été plongée dans un décor de maison hantée pouvant faire frissonner le moindre culturiste. Mais il ne faut pas se tromper, l'histoire entraînera les fans en devenir au cœur d'une véritable aventure ponctuée de légendes urbaines avec des esprits pas si urbains et Mob révélera tôt ou tard son potentiel. Ce n'est d'ailleurs pas pour rien que le manga tout comme la version animée de l'œuvre — et ses 12 épisodes disponibles en *streaming* légal sur Crunchyroll — remportent encore et encore de nombreux prix à travers le monde.

En conclusion, accompagner Shigeo sur ce premier tome peut déclencher un irrépressible fanatisme pour ce personnage d'apparence aussi simple. Il n'attire aucun regard, il pense que ses pouvoirs psychiques ne sont pas très utiles ou pratiques au quotidien. Il envie son frère cadet et aimerait savoir séduire les filles, en particulier Tsubomi, dont il est amoureux depuis qu'il est petit. Autant d'aspects qui, peu à peu, auront une certaine importance, car si Mob ne se rebelle que très peu, attention au moment où il arrive à cent pour cent... •

« Ce titre ne ressemble à aucun autre tant le style et le traitement sont uniques en leur genre »

INTERVIEW

KIYO KYUJYO
PLUS FRAÎCHE, TU MEURS

[PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

Artiste haute en couleur et extrêmement généreuse durant notre échange, la mystérieuse *mangaka* Kiyo Kyujyo est un personnage atypique, jamais avare en conseils, d'un entrain et d'une fraîcheur qui font plaisir à voir au moment de dresser un mini-bilan de sa jeune carrière.

Nous vous rencontrons alors que vous avez maintenant une belle expérience du monde professionnel avec deux séries – *Trinity Blood* et *Zone 00* – dans vos bagages. Quelle leçon en tirez-vous ?
Je dirais très frontalement que j'ai retenu trois leçons : l'argent, c'est la vie. Ensuite, devenir professionnel, c'est atteindre une autre exigence, c'est sortir de sa zone de confort. L'œil du public n'est pas le même quand je montrais mes travaux issus de *dôjinshi*, et lorsque je suis devenue professionnelle. C'est une interaction fondamentale permettant de donner de la diversité à votre œuvre, à l'artiste que vous voulez devenir. Enfin, il est impossible de travailler sans l'aide d'assistants, vu la quantité de travail et le rythme soutenu de publication *(rires)*. Si je peux rajouter une dernière chose, ne vous mettez jamais en danger en ne faisant aucun exercice physique ! On oublie trop souvent de bien s'entretenir.

Peut-on justement revenir à vos débuts ? Quelles sont les personnes qui vous ont aidée ? Aviez-vous des soutiens ?
Je parlerais de M. Nobuchi, le rédac'-chef de la revue *Asuka* qui m'a remarquée pour la première fois et a cru en mon potentiel. Ensuite, Saori Yoshida, qui est un peu.... ma mère poule, celle qui m'a donné les armes pour continuer dans le métier. Et enfin Yoshida Sunao, l'auteur originale de *Trinity Blood* (décédé en 2004, NDLR). Quand j'étais jeune, je dessinais par pur loisir, et recevoir des commentaires élogieux était la récompense ultime, en quelque sorte. L'étape d'après, il faut séduire le *tantô* et le rédac' chef, sinon vous n'êtes pas professionnel. C'est une mission plus difficile, donc je remercie les gens qui m'ont entourée.

Et sur le plan artistique, quels sont vos modèles ?
Il y a beaucoup de belles séries que j'ai appréciées.... *Hajime no Ippo*, *Bastard*... Ce sont des œuvres très puissantes. J'adore aussi des artistes tels que Nobuteru Yuki, Kawanabe Kyôsai, Hokusai.... (elle prend son temps, puis montre une couverture de *Trinity Blood*, NDLR). Voyez ça, tout ce qui touche aux vêtements, aux plis des habits, la façon de donner du volume et du relief aux accoutrements ? C'est un aspect que j'ai dû énormément travailler et j'ai effectué pas mal de recherches en regardant ce que les professionnels font. J'aime beaucoup détailler mes planches et mes personnages, mais il fallait être meilleure pour faire honneur à la série.

TRINITY BLOOD © 2006 Kiyo KYUJYO/Sunao YOSHIDA/KADOKAWA SHOTEN Publishing Co., Ltd.
© Kiyo KYUJYO 2017 © Sunao YOSHIDA 2017/KADOKAWA

En parlant de Nobuteru Yuki, qui est *character designer*, avez-vous eu à collaborer avec Gonzo pour l'adaptation de *Trinity Blood* ? Si non, est-ce un poste qui peut vous plaire ?
Je n'ai pas participé à l'adaptation *anime*, non (elle fait la moue, NDLR). C'est Atsuko Nakajima qui s'en est occupé. Par contre, si vous avez un projet d'*anime* à me proposer, je fonce tête baissée, c'est une expérience qui me tente vraiment !

TRINITY BLOOD, LE RAPPEL

Éditée en France par Kana avec 19 tomes sortis depuis 2008, *Trinity Blood* est une série de romans imaginée par Sunao Yoshida, décédé en 2004. Qualifié de *shôjo*, le titre avance une ténébreuse chasse aux vampires mais brosse aussi le portrait d'une humanité plus noire. Le tout arbore un style draguant le gothique et profitant de la minutie de Kiyo Kyujyo. Avec le décès de l'auteur, la dessinatrice s'est appuyée sur les romans, partiellement édités en France chez Hachette.

Zone-00, votre dernière série en cours de parution avec 14 tomes, est une œuvre inédite pour nous. Qu'est-ce que vous pouvez nous en dire ?
Je suis assez contente de ce projet dans la mesure où il est né quand j'étais amatrice. C'est gratifiant d'arriver à faire une œuvre de façon libérée, totalement assumée. Dans le fond, c'est l'histoire de la coexistence entre humains et *yôkai*, avec un scénario que j'espère assez travaillé. Je sais comment cela va se terminer, mais que les lecteurs se rassurent, ça va encore durer un bon moment *(rires)*. J'espère que vous pourrez découvrir un jour cette série en France. C'est assez différent de ce que j'ai pu faire sur *Trinity Blood*, même si on retrouve cette notion de coexistence.

« DEVENIR PROFESSIONNEL, C'EST ATTEINDRE UNE AUTRE EXIGENCE, C'EST SORTIR DE SA ZONE DE CONFORT »

Avez-vous évolué dans votre technique de travail ? On sent que vous êtes passé au tout-numérique…
À mes débuts, je dessinais avec les méthodes traditionnelles oui, et je dois avouer que le passage au digital fut très douloureux car on doit remettre pas mal de réflexes en question… Les moyens changent, mais je trouve que le potentiel du digital est très important, pour moi et mes assistants. S'adapter c'est évoluer, mais je pense qu'avoir le choix entre les deux techniques est un bon moyen de peaufiner notre patte artistique.

Vous l'avez dit, les assistants sont vitaux pour un auteur. Comment managez-vous vos troupes ?
Ce sont des êtres humains, donc on ne peut pas être qu'une bête féroce donnant des ordres. Le plus triste dans l'histoire, mais c'est aussi son aspect le plus formidable, c'est de voir les gens talentueux vous quitter. Les voir prendre leur envol, c'est magnifique et touchant…. Je dois faire quand même attention, ce sont les plus talentueux qui apportent les expertises les plus cinglantes sur mon travail, car ce sont les meilleurs *(rires)* ! Ce sont aussi eux qui ont le plus d'autonomie… Pour le reste, je dois jongler avec la sensibilité de tous pour former une équipe soudée, qui soit contente d'évoluer ensemble. •

Remerciements appuyés à Kiyo Kyujyo pour sa grande générosité, et à son interprète Ryoma Takeuchi pour la qualité et la précision de sa traduction

CHRONIQUES

LES MÉMOIRES DE VANITAS
LA MALÉDICTION DE LA LUNE BLEUE

[PAR **YASMINE BAOUCHE**]

Après le succès de *Pandora Hearts*, Jun Mochizuki revient sur le devant de la scène avec un manga dont l'univers oscille entre paranormal et *steampunk*. Riche de ses personnages complexes et d'une frénésie qui nous transporte dès le premier tome, *Les Mémoires de Vanitas* s'annonce comme une des nouvelles séries à suivre de près.

EN BREF

Nerveuse et pleine de mystères, l'histoire de Noé le vampire et son mystérieux acolyte Vanitas ne fait que commencer !

★★★★

Titre original : *Vanitas no carte*
Auteur : Jun Mochizuki
Nombre de tomes : 1 en France , 3 au Japon (série en cours)
Prépublication : Square Enix
Éditeur VO : Square Enix
Éditeur VF : Ki-oon
Genre : *shônen*
Prix : 7,90 €

À l'aube du vingtième siècle, Paris semble être victime d'un mal venu d'un autre monde. Plusieurs personnes ont été massacrées par un vampire. C'est dans cette ambiance horrifiante que Noé, né vampire, arrive dans la ville lumière à bord de La Baleine, un incroyable vaisseau volant. Il est ici pour retrouver un artefact perdu depuis longtemps, les mémoires de Vanitas. Cet ouvrage représente une réelle menace pour les vampires car celui qui le détient peut altérer l'essence même de ce qu'ils sont. La vérité se cache derrière le véritable nom d'un vampire et si ce dernier l'oublie, il peut sombrer dans la folie et être totalement détruit. C'est là que réside le pouvoir de ce livre. À bord de La Baleine, Noé fait la rencontre d'Amélia, qui semble très fébrile. Tandis qu'il essaie de l'aider, celle-ci devient totalement folle et révèle au grand jour, devant d'autres humains, sa nature de vampire. Soudain, un homme mystérieux apparaît de nulle part, armé du grimoire recherché par Noé. L'homme arrive à apaiser Amélia et ainsi lui redonner forme humaine. Rapidement, il se présente à Noé comme étant Vanitas, héritier humain de l'artefact, et lui démontre que les mémoires de Vanitas ont plusieurs propriétés autres que celles de détruire un vampire. Noé se voit alors embarqué presque malgré lui dans ce Paris de l'entre-deux-mondes accompagné par son nouvel équipier, Vanitas.

PARIS, LA NUIT

Les Mémoires de Vanitas est un manga au rythme effréné qui nous rappelle l'urgence de résoudre les problèmes du monde de la nuit avant que le jour se lève. Le premier tome est ainsi fait que nous avons à peine le temps de rencontrer les personnages qu'ils sont déjà face à leur destinée. À peine Noé a-t-il atterri à Paris, observé la beauté de son architecture, qu'il est confronté au conte Pax Orlok, l'obscur limier de la reine, chargé de surveiller les vampires qui, pour les humains, ont disparu depuis de nombreuses années. Mais Amélia court un grave danger, sa « crise » a eu pour effet d'interpeller l'implacable conte, et de ce fait elle risque la peine de mort. Noé ne pourra la sauver que s'il réussit à démontrer que les mémoires de Vanitas ne sont pas qu'une arme contre les vampires mais que le grimoire a bien des pouvoirs curatifs sur eux. Encore faut-il réussir à canaliser l'humain Vanitas qui a pour seul objectif de sauver tous les vampires. Le manga nous présente alors plusieurs personnages issus de ce monde parallèle, inconnus des mortels mais qui font figure de légendes pour l'insaisissable Vanitas, véritable puits de connaissance sur le paranormal. Mais qui est-il donc pour maîtriser si bien le grimoire maudit ?

© Jun Mochizuki/SQUARE ENIX CO., LTD.

UN PREMIER TOME, UNE BELLE PROMESSE

Le manga a intégré la bonne recette qui a fait les beaux jours d'autres séries telles que *Black Butler* : un monde obscur et caché aux yeux des humains, un limier de la reine, un duo peu commun qui n'en est qu'aux prémisses d'une aventure palpitante. Le rythme, soutenu dès les premières pages, peut nous donner rapidement le tournis. Ici, pas de présentation lente et explicative du décor, des protagonistes et de l'univers. Tout est rapide et instinctif, l'action se trouve au cœur de la trame scénaristique. Auréolés de légendes telles que celle du vampire Vanitas, celui qui est né un soir de lune bleue, l'histoire nous donne dès le départ plusieurs éléments pour comprendre que le monde que nous nous apprêtons à découvrir est dense, rempli de monstres et de merveilles dont nous ignorons pour l'instant l'existence. Les légendes se font et se défont, les mythes se rencontrent et laissent place à des combats acharnés. Mais si le décor est sombre, les personnages n'en sont pas moins fantasques et cela nous promet des scènes comiques où les monstres les plus coriaces se retrouvent vite désarçonnés. Le dessin de Mochizuki est pour beaucoup dans la réussite de ce premier tome. Ainsi, les actions rapides au style très *shônen* laissent place à des doubles pages extrêmement soignées où Paris et sa beauté sont mises à l'honneur. *A contrario*, la représentation des ténèbres se veut très stylisée et met en avant ces vampires qui sombrent dans la folie. Ils sont de véritables abominations et démontrent la nature cruelle et déshumanisée de leurs conditions. Cette folie, nous la quittons en nous rattachant à la lumière qui semble lointaine et hors de portée, comme l'auteur l'a décidé. Ce style ingénieux nous permet d'observer l'histoire dans sa narration aussi bien que dans son illustration. C'est un peu comme regarder la série *Penny Dreadful*, une équipe se forme rapidement, les enjeux sont établis bien avant que nous en ayons eu connaissance, le mal rôde, le bien est plus complexe que ce que nous voudrions croire, la menace reste omniprésente. La nouvelle légende des mémoires de Vanitas n'en est qu'à son commencement. •

« Tout est rapide et instinctif, l'action se trouve au cœur de la trame scénaristique »

088-89_MANGA_Vanitas_V2.indd 89 18/05/2017 10:21

DOUBLE.ME 1

AIKY MAKASU + OTO-SAN

Dans la lignée de *Black Mirror*, *Double.Me* aborde la thématique des nouvelles technologies et de leurs conséquences les plus perverses.

PRIX DÉCOUVERTE
5€
Jusqu'au 31/12/2017

DISPONIBLE
LE 16 JUIN EN LIBRAIRIE
ET SUR WWW.ANKAMA-SHOP.COM

ankama

606_PUB.indd 30 16/05/2017 11:47

TATSUKI FUJIMOTO
DÉBUTS BRÛLANTS AVEC FIRE PUNCH

[PAR BRUNO DE LA CRUZ]

Il n'a suffi que d'une poignée de chapitres à Tatsuki Fujimoto pour se faire un nom en France. Avec ce *seinen* particulièrement aride qu'est *Fire Punch*, l'auteur, très influencé par le maître Hiroaki Samura, avoue lui-même exprimer son amour pour la décadence.

Avant d'aborder votre nouvelle série *Fire Punch* et vos précédentes œuvres, peut-on connaître votre parcours ? Avez-vous fait une école de dessin ? Avez-vous été assistant ? Et qui a été votre *tantô* ?
Mon responsable d'édition s'appelle Lin. Je n'ai jamais été assistant. Je suis diplômé de la faculté de peinture à l'huile de l'université d'art et de design du Tôhoku (région Nord-Est). Mon projet a initialement été présenté au *Jump Square*, mais il a été refusé. C'est le comité éditorial du *Jump +* qui a donné sa chance à cette série.

Comment est né le projet *Fire Punch* ?
Tout est parti d'une idée que j'ai développée à partir du dessin animé pour enfants très populaire au Japon, *Anpanman*. Avec mon responsable, nous avons retravaillé et retouché mes brouillons du premier chapitre jusqu'à ce qu'ils soient prêts à être publiés.

FIRE PUNCH © 2016 by Tatsuki Fujimoto/SHUEISHA Inc.

Les propos de *Fire Punch* sont très forts et dramatiques. Est-ce le reflet de vos lectures ou d'œuvres que vous aimez ? Êtes-vous un pessimiste ?
J'aime effectivement tout ce qui touche à la décadence. Je m'inspire de nombreuses œuvres du genre, pas uniquement en mangas, mais aussi des films, des romans, etc.

La douleur est une donnée récurrente de *Fire Punch* (le héros brûle pendant des années par exemple). Elle est même perçue comme une épreuve : est-ce votre vision de la vie ?
Je n'ai personnellement jamais connu d'épreuve aussi difficile, mais je suis plutôt du genre à subir, j'éprouve donc une grande empathie pour le héros.

Votre style graphique est très brut, très froid. Quels sont vos modèles ou références au niveau du dessin ? Comment travaillez-vous (numérique, traditionnel) ? Comment réfléchissez-vous à votre découpage ?
Je travaille sur ordinateur. Quant à mon style, j'ai été beaucoup influencé par celui de Hiroaki Samura, l'auteur de *L'Habitant de l'infini*. Le découpage se fait en trois parties : *Jo-Ha-Kyû*. « *Jo* » pour l'introduction, « *Ha* » pour le développement, et « *Kyû* » pour la conclusion. Je prépare mes planches au brouillon en faisant en sorte d'avoir un climax haletant.

Sui Ishida (*Tokyo Ghoul*) a dit la chose suivante vous concernant : « *Il vaudrait mieux que T. Fujimoto prenne rapidement conscience qu'il est encore bien plus déjanté qu'il ne l'imagine.* »[2] Dit-il vrai ?
Je n'en ai pas conscience moi-même, mais mes assistants et mes amis me disent souvent que je suis bizarre. C'est probablement vrai.

Nous avons de plus en plus d'auteurs français qui deviennent des dessinateurs de manga. Avez-vous un conseil, technique ou moral, à leur donner ?
Je ne suis pas en position de donner des conseils. Toutefois, je leur dirais de toujours chercher à se perfectionner. •

1. Concept « introduction, développement, conclusion » que l'on retrouve dans la danse bugaku, le théâtre nô, les arts martiaux, etc
2. Source : le mini-site Kazé dédié à *Fire Punch* : *http://minisites.kaze.fr/fire-punch*

CHRONIQUES

REINE D'ÉGYPTE
LA DESTINÉE ? CONNAIS PAS !

[PAR FLAVIUS]

L'Égypte pharaonique fascine mais elle est globalement méconnue du grand public. À l'exception de quelques films à la qualité inégale et de références éparses dans la culture populaire, cette période historique demeure majoritairement repliée dans le champ des fantasmes, plus que celui de l'histoire. Or, voici qu'un sympathique *shônen*, *Reine d'Égypte* de Chie Inudoh, vient réparer cette injustice.

EN BREF

Un manga classique et sans surprise qui se lit très bien et apporte au lecteur d'intéressantes informations sur une époque fascinante.

★★★

Titre original : *Aoi Horus no Hitomi - Dansou no Joou no Monogatari*
Auteur : Chie Inudoh
Nb de tomes : 1 en France, 3 au Japon (série en cours)
Prépublication : Harta
Éditeur VO : Enterbrain
Éditeur VF : Ki-oon
Genre : *shônen*
Prix : 7,90 €

Il existe une relation intime entre le manga et l'histoire et si on trouve très souvent des récits prenant place dans le Japon féodal, un nombre non négligeable d'œuvres viennent chercher l'inspiration dans le passé d'autres coins du monde, par exemple *Thermæ Romæ*, *Pline*, *Vinland Saga*, *Hawkwood*, *Arte*… et bien d'autres encore. Pour le public japonais, cela a souvent la vertu de l'exotisme et pour nous en Occident, celle d'un intéressant changement d'angle d'analyse. Avec *Reine d'Égypte*, Chie Inudoh pénètre dans un univers aux accents encore différents, dont les échos antiques sont un modèle lointain et presque oublié pour nos sociétés mais qui ne cesse d'alimenter les rêves, chargés qu'ils sont de momies, de pyramides, de pharaons et de crocodiles. L'auteur nous invite à mettre un peu d'ordre dans ce fatras de références tout en nous introduisant une des personnalités les plus hautes en couleur de cette époque, Hatchepsout.

L'HISTOIRE D'UNE FEMME

L'histoire se déroule durant la dernière période de faste de la civilisation égyptienne indépendante, au XV[e] siècle avant notre ère, bien après les pyramides mais un peu avant Ramsès II. Elle suit la destinée d'une jeune princesse égyptienne, fille de Thoutmosis I[er], qui, débordante de vie, aspire à suivre les pas d'un père vaillant et conquérant. Elle a pour demi-frère Séthi, un odieux personnage égocentrique. Le récit débute au moment du mariage de Chepsout (son nom abrégé ainsi dans le manga) avec son frère, coutume typique des familles royales égyptiennes visant à préserver le sang royal, les pharaons étant censés posséder une essence plus proche des dieux que du commun des mortels. Mais cette introduction est un prétexte à un long retour en arrière sur le passé des jeunes gens, dans lequel on peut suivre la jeune princesse, volontaire, volontiers « garçon manqué » et ne supportant guère qu'on la cantonne à un rôle dévalorisé de femme, loin des affaires du pouvoir. Ici, la grande histoire rejoint les positions de la *mangaka* ; elle choisit de raconter la vie d'une femme importante de cette époque afin de dénoncer le sort encore souvent réservé à la gent féminine dans les sociétés modernes. Chepsout, douée pour diriger, au caractère très affirmé, est mise de côté à cause de sa seule condition féminine. Mais elle refuse ce destin tracé, elle refuse la résignation et décide de transcender son état pour finir par régner, par-delà les habitudes prises de longue date. Le fait d'utiliser l'époque pharaonique pour porter un tel message est intéressant puisque la place de la femme y fut nettement moins mineure que dans la civilisation grecque par exemple. On retrouve un discours similaire dans un autre manga historique de qualité, *Arte*, qui traite lui de la vie d'une jeune femme désirant devenir peintre dans la Florence de la Renaissance. Les trames sont identiques, bien que le récit de *Reine d'Égypte* amène le personnage à composer avec encore davantage de résistance dans un monde politique.

PROTAGONISTES CLASSIQUES

La mise en œuvre de l'histoire se fait à travers des personnalités assez peu surprenantes ; Chepsout est l'archétype de la jeune femme volontaire et vertueuse marchant dans les pas d'un père austère mais droit. Elle a en contrepoint un frère détestable et vicieux, et elle se lie d'amitié avec un scribe froid et intègre à la plastique avantageuse qui répond aux canons esthétiques d'un absolu classicisme dans un manga. Ces caractères, ainsi que ceux d'autres protagonistes, sont tellement marqués, tellement classiques, qu'ils ne laissent que peu de place pour la surprise. Chacun gravite dans son schéma que l'on perçoit dès les premières cases. Mais en cela on demeure tout de même dans des codes assez typiques du *shônen* et si cette caractérisation n'a pas grand-chose d'original, elle n'en reste pas moins assez efficace pour porter la narration.

Reine d'Égypte © 2015 Chie Inudoh / KADOKAWA CORPORATION

ŒUVRE PÉDAGOGIQUE

Finalement, l'atout de *Reine d'Égypte* réside dans le travail de documentation réalisé par Chie Inudoh. Des coiffures à la technique d'embaumement en passant par les jeux de l'époque ou les pratiques religieuses, le lecteur découvre des pans entiers de la civilisation égyptienne antique de façon accessible sans que cela ne nuise à la fluidité de l'histoire. L'œuvre aborde également les grandes questions de la géopolitique de l'époque – la reconquête de l'indépendance sur les envahisseurs Hyksos ainsi que la lutte contre les peuples voisins du Sud, en Nubie. Ce qui est plaisant dans ces éclairages, c'est que si l'auteur a dû parfois simplifier des éléments, en évoquer rapidement d'autres, jamais elle ne verse dans la caricature balourde. On pourra évidemment pointer du doigt quelques petites entorses légères, comme quand Chie Inudoh illustre le jeu appelé Senet en reproduisant une fresque de l'époque de Néfertiti postérieure de deux siècles aux événements racontés. Mais cela ne nuit en rien au récit et, à l'inverse, permet de découvrir des œuvres originales de l'époque. Les bonus en fin de volume complètent très bien cet aspect découverte.

Sans être un chef-d'œuvre impérissable, *Reine d'Égypte* est un bon divertissement aux qualités pédagogiques indéniables. L'histoire se déroule de façon agréable et on finit par s'y laisser entraîner sans trop y prendre garde. •

« Elle refuse la résignation et décide de transcender son état pour finir par régner »

CHIE INUDOH
UNE TÊTE BIEN FAITE

[PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

C'est à quelques encablures du salon Livre Paris, dans un luxueux hôtel parisien, que nous avons rencontré Chie Inudoh, la *mangaka* qui se cache derrière *Reine d'Égypte* (Ki-oon). Très abordable et souriante, l'artiste sait parfaitement où aller pour mener sa carrière à bien.

Avant d'aborder votre travail sur *Reine d'Égypte*, parlez-nous de votre formation. Avez-vous suivi des cours d'art ?
J'ai été très tôt attirée par l'art, puisque vers 3-4 ans je commençais déjà à imiter les dessins d'un manga humoristique que mes parents m'avaient offert. Ensuite, à l'université, j'ai étudié l'art en général, la peinture à l'huile en particulier, mais j'ai vraiment appris seule à avoir un style purement manga. Comme la plupart des professionnels d'ailleurs.

Quand on est autodidacte comme vous, on a souvent des auteurs servant de référence, de modèle. Quels étaient les vôtres ?
Au collège j'aimais beaucoup les œuvres de CLAMP, mais aussi celles de Nobuhiro Watsuki et plus précisément *Kenshin le vagabond*. Le style de Yasuhiro Nightow (*Trigun*, *Blood Blockade Battlefront*) me plaisait aussi. Disons que j'ai des influences multiples *(elle sourit)*.

Abordons votre série actuelle, *Reine d'Égypte*. Quelle est l'histoire de ce projet ?
Étant publiée dans le magazine *Harta* (Enterbrain), spécialisé dans les œuvres historiques, je me suis tournée vers ce type d'œuvre. Au fur et à mesure de mes recherches pour trouver un thème séduisant, j'ai vu qu'il n'y avait que très peu de récits traitant de l'Égypte. J'ai donc commencé à me pencher sérieusement dessus, puis je dois avouer que le personnage d'Hatchepsout m'a vraiment charmée.

Une fois la thématique trouvée, comment avez-vous organisé vos idées ?
Au début, j'étais partie sur quelque chose de plus fantasy... Puis j'ai voulu rester assez fidèle sur la réalité historique, sur le contexte, afin que tout le monde puisse s'y retrouver. Finalement, le fil rouge de ma concentration reste le personnage d'Hatchepsout, une femme forte comme je les aime. C'est un trait de caractère qui me tient à cœur.

Restituer cet univers a-t-il été la tâche la plus difficile à réaliser ?
Il est clair que reconstituer, visuellement, et rendre crédible l'Égypte de cette époque est quelque chose de compliqué car on a finalement peu de références. De plus, je ne suis pas une spécialiste, donc j'ai dû reprendre de zéro pour assimiler peu à peu ces codes graphiques.

On imagine que la recherche documentaire fut difficile...
Oui, car même si vous avez une image des vestiges d'époque, on n'y voit pas très bien. J'ai donc surtout farfouillé, avec l'aide de mon *tantô*, au sein des recueils proposant des reproductions 3D, et même certains livres pour enfants *(rires)* afin d'avoir la base la plus solide possible. Je n'oublie pas le cinéma, qui m'a bien aidée, grâce à des films comme *Prince d'Égypte*. Cet ensemble m'a permis d'avoir un socle assez cohérent pour commencer.

Sur un plan technique, travaillez-vous au tout-numérique ou au traditionnel ?
Non, je dessine tout à la main, du crayonné à l'encrage. Quand j'étais étudiante je dessinais

© 2015 Chie Inudoh / KADOKAWA CORPORATION
Crédit photo : Ki-oon

toujours sur ordinateur. Il faut savoir que la rédaction du magazine *Harta* encourage les artistes à rester fidèles au traditionnel. C'est une approche qui me plaît, car il est rassurant de se dire qu'on peut créer, dessiner, sans avoir besoin d'ordinateur. Pour un magazine historique, ça colle bien je trouve !

Vous citiez Yasuhiro Nightow précédemment. Lui aimait dessiner au feeling, sans trop d'uniformité. Quelle est votre approche artistique ?
En devenant professionnel, on est forcé, en quelque sorte, de rendre la lecture la plus simple possible au lecteur. J'ai donc dû revoir mon découpage et suivre des conseils : ne pas abuser de cases en diagonale, limiter leur nombre... Devenir professionnel, c'est aussi ça, respecter des codes, ne pas uniquement dessiner pour soi, rendre l'ensemble compréhensible.

Outre les œuvres citées précédemment, quels sont les titres plus récents qui vous ont particulièrement plu ?
(Elle réfléchit) Je regarde pas mal de séries et j'apprécie vraiment *Game of Thrones* ou *Orange Is the New Black* par exemple. Concernant le manga, je suis en admiration devant le talent de Shinichi Sakamoto sur *Innocent*. Le résultat de ses planches est incroyable, on se demande comment il fait !

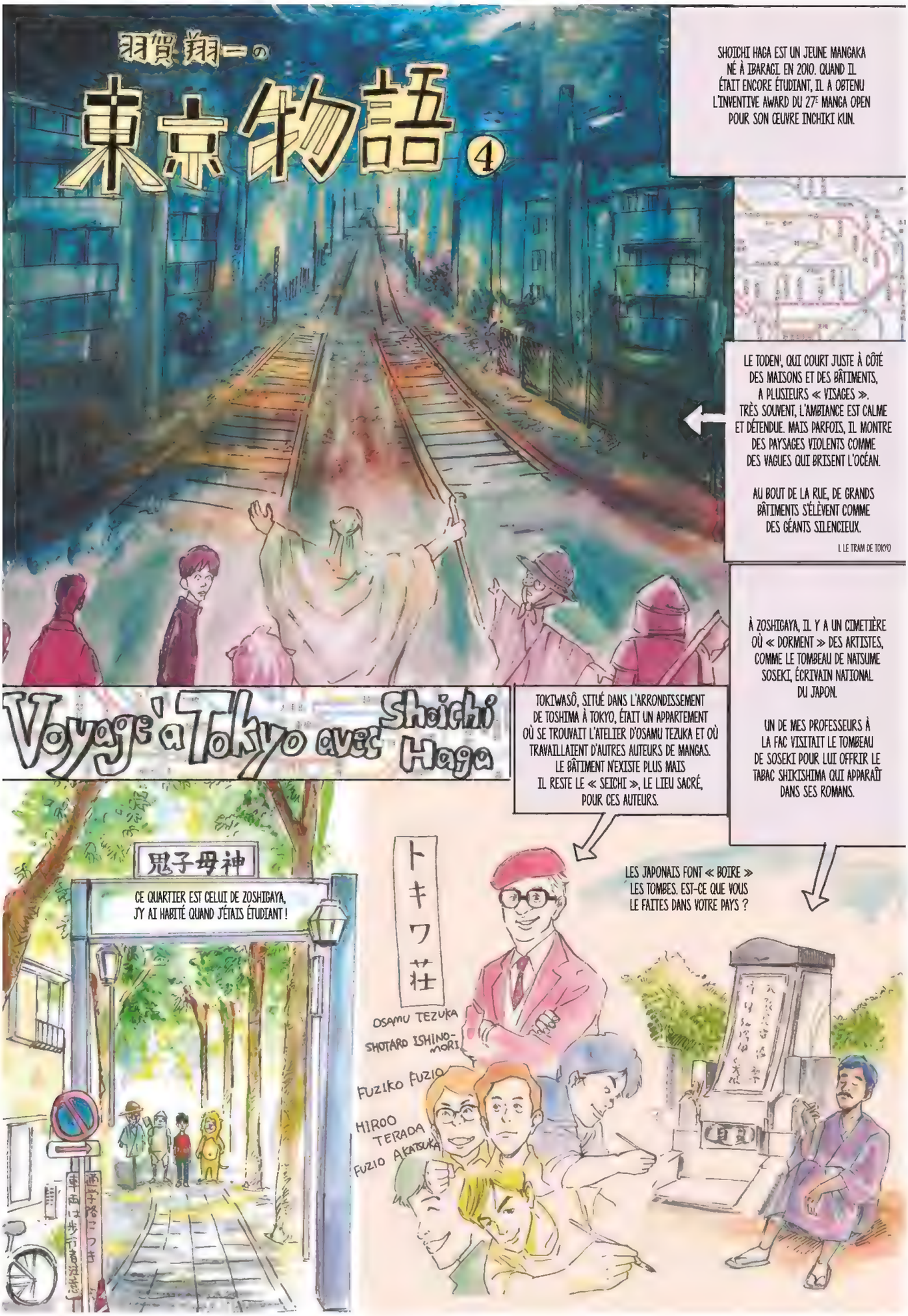
« J'AIMERAIS QUE LES AUTEURS FRANÇAIS DESSINENT CE QU'EUX SEULS PEUVENT DESSINER, EXPRIMER. »

Vous le savez certainement, Ki-oon est regardant sur les talents français qui émergent dans la sphère manga. Avez-vous eu l'occasion de lire « nos » créations ? Avez-vous un conseil à glisser ?
Dans un tout autre registre, ce que fait Enki Bilal est très fort. Pour le manga, les Français ne sont pas forcés de faire comme les Japonais. J'aimerais qu'ils dessinent ce qu'eux seuls peuvent dessiner, exprimer. Le mix de plusieurs styles, plusieurs influences peut en tout cas être bénéfique.

C'est la première fois que vous venez en France : quel bilan faites-vous de ce petit voyage ?
Paris est vraiment une très belle ville, les gens sont très élégants ! La très bonne surprise, et je m'en suis rendu compte durant les interviews, c'est que vous aimez creuser les œuvres, leur chercher un sens, décortiquer ce que vous lisez... C'est un peu le contraire des Japonais, qui s'arrêtent parfois à la surface. •

Remerciements à Chie Inudoh pour sa bonne humeur, Victoire de Montalivet et Ahmed Agne de Ki-oon, ainsi que les excellentes Kim Bedenne (Ki-oon) et Mai Ono pour la traduction.

Tome 1 disponible
le 8 juin 2017
Yami SHIN
GREEN MECHANICO
© Yami SHIN / Ki-oon
GREEN MECHANICO
JEUNE TÉLÉPATHE X ROBOT MORPHING
le nouveau duo de choc de la SF post-apocalyptique !
KI-OON
www.ki-oon.com
J-ONE


羽賀翔一の
東京物語④
SHOICHI HAGA EST UN JEUNE MANGAKA NÉ À IBARAGI EN 2010. QUAND IL ÉTAIT ENCORE ÉTUDIANT, IL A OBTENU L'INVENTIVE AWARD DU 27E MANGA OPEN POUR SON ŒUVRE INCHIKI KUN.
LE TODEN', QUI COURT JUSTE À CÔTÉ DES MAISONS ET DES BÂTIMENTS, A PLUSIEURS « VISAGES ». TRÈS SOUVENT, L'AMBIANCE EST CALME ET DÉTENDUE. MAIS PARFOIS, IL MONTRE DES PAYSAGES VIOLENTS COMME DES VAGUES QUI BRISENT L'OCÉAN.
AU BOUT DE LA RUE, DE GRANDS BÂTIMENTS S'ÉLÈVENT COMME DES GÉANTS SILENCIEUX.
L LE TRAM DE TOKYO
Voyage à Tokyo avec Shoichi Haga
TOKIWASÔ, SITUÉ DANS L'ARRONDISSEMENT DE TOSHIMA À TOKYO, ÉTAIT UN APPARTEMENT OÙ SE TROUVAIT L'ATELIER D'OSAMU TEZUKA ET OÙ TRAVAILLAIENT D'AUTRES AUTEURS DE MANGAS. LE BÂTIMENT N'EXISTE PLUS MAIS IL RESTE LE « SEICHI », LE LIEU SACRÉ, POUR CES AUTEURS.
À ZOSHIGAYA, IL Y A UN CIMETIÈRE OÙ « DORMENT » DES ARTISTES, COMME LE TOMBEAU DE NATSUME SOSEKI, ÉCRIVAIN NATIONAL DU JAPON.
UN DE MES PROFESSEURS À LA FAC VISITAIT LE TOMBEAU DE SOSEKI POUR LUI OFFRIR LE TABAC SHIKISHIMA QUI APPARAÎT DANS SES ROMANS.
鬼子母神
CE QUARTIER EST CELUI DE ZOSHIGAYA, J'Y AI HABITÉ QUAND J'ÉTAIS ÉTUDIANT !
トキワ荘
OSAMU TEZUKA
SHOTARO ISHINOMORI
FUZIKO FUZIO
HIROO TERADA
FUZIO AKATSUKA
LES JAPONAIS FONT « BOIRE » LES TOMBES. EST-CE QUE VOUS LE FAITES DANS VOTRE PAYS ?

©Shoichi Haga/ Cork

CHRONIQUES

TENJIN, LE DIEU DU CIEL
L'ÉTOFFE DES HÉROS

[PAR **PHILIPPE BUNEL**]

Prépublié depuis 2013 au Japon, *Tenjin, le dieu du ciel* arrive enfin en France. Le manga est conçu à six mains : le scénariste Yoichi Komori, le *storyboarder* Tsubasa Muneaki et le dessinateur Tasuku Sugie. Après s'être immiscé dans de nombreux domaines sportifs, le *shônen* s'impose désormais dans le monde de l'aviation.

EN BREF

Les archétypes du *shônen* prouvent encore une fois qu'ils sont d'efficaces automatismes de scénario pour tous les domaines ! Un récit initiatique qui n'attend plus que de s'envoler !

★★★½

Titre original : *Tenjin*

Auteurs : Tasuku Sugie, Yoichi Komori, Muneaki Taoka

Nb de tomes : 1 en France, 6 au Japon (série en cours)

Prépublication : *Jump Live, Shônen Jump+*

Éditeur VO : Shueisha

Éditeur VF : Kana

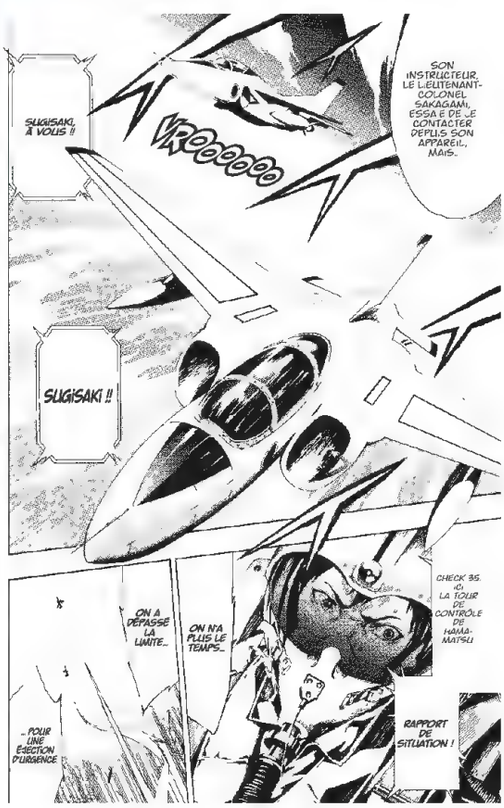
Date de sortie : 16 juin 2017

Genre : *shônen*

Prix : 5,45 €

Fils et petit-fils de pilote d'avion de chasse, Riku Sakagami aspire lui aussi à côtoyer les nuages. Alors qu'il n'est qu'un enfant, son père est impliqué dans un obscur accident qui a provoqué la mort d'un apprenti pilote et de trois civils. Malgré tout, Riku rêve toujours de voler et de rencontrer le dieu Tenjin, que seuls quelques excellents pilotes auraient aperçu dans le ciel.

À l'école de formation, il s'avère peu doué pour les études, alors que le pilotage nécessite des bases théoriques importantes. Cependant, lorsqu'il est dans un cockpit, ses aptitudes innées lui valent d'être remarqué par ses instructeurs et ses camarades, dont le surdoué Hayari Takaoka.


SUGISAKI, À VOUS !!
SON INSTRUCTEUR, LE LIEUTENANT-COLONEL SAKAGAMI, ESSAIE DE SE CONTACTER DEPUIS SON APPAREIL, MAIS...
VROOOOOO
SUGISAKI !!
CHECK 35. ICI LA TOUR DE CONTRÔLE DE HAMAMATSU
ON A DÉPASSÉ LA LIMITE...
ON N'A PLUS LE TEMPS...
...POUR UNE ÉJECTION D'URGENCE
RAPPORT DE SITUATION !

UN SHÔNEN TÊTE EN L'AIR

S'il est vrai que la thématique du pilote et de sa machine n'a rien de bien original (coucou *Macross* et Cie), *Tenjin* conserve un réalisme qui le rapproche plus d'un *Hikaru no Go*, où la recherche d'un coup céleste motive les joueurs en apprentissage. Bien que précoce en pilotage, Riku ne fait pas d'exubérantes prouesses. D'ailleurs, l'envie d'aller dans le ciel est si forte qu'on ressent cette frustration très humaine de devoir rester au sol. La rêverie prend alors le pas pour compenser ce manque, comme ses amis se réfugient dans la connaissance encyclopédique de l'aviation ou dans le dévouement patriotique.

Mais les codes du *shônen* sont pourtant bien présents, voire lassants par leur automatisme. Ainsi, le cercle d'amis se construit autour de l'optimiste et naïf Riku. On retrouve donc le rebelle Takayuki Sasaki qui deviendra très proche du héros ainsi que Hayari, le rival élitiste.

Pourtant, les archétypes fonctionnent parfaitement dans ce *Top Gun* juvénile, bien que la physionomie chétive des protagonistes soit en opposition avec ce qu'on pourrait attendre de soldats. Leurs dessins simplistes aux formes longilignes déplairont sûrement à certains tant ils contrastent avec les décors et les costumes qui fourmillent de détails. Conscient de cet écart, Tasuku Sugie utilise ce design particulier (et très actuel) pour créer des cases dynamiques et des angles de vue étonnants.

Le manga reste captivant de bout en bout, offrant des plans de ciel merveilleux qui nous impliquent davantage dans la quête céleste de Riku. Le dépassement de soi, propre au *shônen*, vient parfaitement s'accorder avec la thématique du sport de haut niveau. Ici, les jeunes pilotes désirent

TENJIN © 2015 by Tsubasa Sugie, Muneaki Taoka, Yoishi Komori/SHUEISHA Inc.

devenir les meilleurs, jusqu'à atteindre un stade transcendantal, à la fois physique et spirituel. À ce moment-là, *Tenjin* sera-t-il perceptible ? L'initiation sera longue et semée d'embûches, un terrain propice pour tout manga fleuve.

LE THÈME DE LA PRÉCISION

Prendre comme toile de fond l'aviation, et plus spécifiquement l'armée de l'air, ne laisse aucune marge d'erreur possible, le style employé doit être aussi précis que le sujet abordé ! Et même si c'est un *shônen*, l'ambitieux scénariste Yoichi Komori (*After School Midnighters*) ne peut se permettre des approximations dans les descriptions techniques et les situations. C'est pourquoi il collabore avec le bureau du personnel aérien des forces d'autodéfense.

Quant aux dessins des appareils, eux aussi doivent répondre à une certaine exigence : être réalistes ! Sugie s'en sort merveilleusement bien, il ne se contente pas seulement de reproduire de beaux engins ainsi que de magnifiques décors pour bien contextualiser le récit, il réussit également une vraie immersion lors des séquences de vol. Pour symboliser la vitesse, il ne s'acharne pas avec de violents tracés mais se focalise sur les sensations éprouvées dans le cockpit.

« Un thème comme l'aviation ne laisse aucune marge d'erreur possible, le style employé doit être aussi précis que le sujet abordé ! »

Et si l'on regrette que le *storyboarder* Muneaki Takoa ne nous offre pas de doubles pages pour savourer ces – trop rares – envolées, on ne peut que s'incliner devant la dynamique des planches. Les mouvements des avions de chasse sont limpides, appuyés par d'indispensables explications techniques et sensitives.

POUR ÉLUCIDER LE TON MYSTÈRE...
... TU VAS DEVOIR ALLER LÀ-HAUT, ALL-DESSUS DES NUAGES, ALL-DELÀ DE LA VITESSE DU SON.
... N'EST-CE PAS ?
TU VAS DEVENIR PILOTE...

Les auteurs se démarquent des monstres que sont Seiho Takizawa (*Un cri dans le ciel bleu*) et Kaoru Shintani (*Area 88*) grâce à la cible visée, et à leur volonté de marier pédagogie, passion et rêverie. Cette combinaison est d'ailleurs représentée par le protagoniste Riku, dont le manque de théorie permet au lecteur de découvrir les bases avec lui, tout en profitant de ses grandes capacités naturelles à voler, portées par un but atypique qui promet de belles surprises.

Si l'exposition des personnages ne laisse finalement que peu de place aux séquences de vol, elle permet de les rendre plus intenses. L'appréhension des différents pilotes crée alors le suspense nécessaire pour rendre le titre addictif.

L'ENVOLÉE FRANÇAISE

Pas d'adaptation animée prévue pour l'instant, ce qui explique sûrement pourquoi un tel titre a mis un certain temps à parvenir en France (les *anime* étant souvent des produits dérivés commandés par les maisons d'édition afin de servir la promotion du manga). Mais Kana compte bien rattraper la publication japonaise à *Mach 2* vu que le premier tome sort le 16 juin, que le second est prévu pour le 25 août et que le troisième devrait arriver chez nous en octobre. Vivement la suite, surtout si elle nous promet d'être plus généreuse en scènes d'action ! •

098-99_MANGA_Tenjin V2-vuSo.indd 99 18/05/2017 15:48

CHRONIQUES

GLOUTONS & DRAGONS
MONSTERCHEF

[PAR **SÉBASTIEN KIMBERGT**]

Après les pérégrinations solitaires du gourmet de Taniguchi et Kusumi, après les orgasmes gustatifs féminins selon Sanko Takada, Casterman passe à la vitesse supérieure et embraye cette année sur les orgies culinaires dans les bas-fonds de l'*heroic fantasy*, avec le *best-seller* de Ryôko Kui. Mais attention, rien de cru là-dedans !

EN BREF

Pris sous l'angle de l'humour, le titre est plutôt divertissant. Toutefois, le concept pourrait s'essouffler assez vite et tourner à l'indigestion. À consommer avec modération.

★★★

Titre original : *Dungeon Meshi*
Auteur : Ryôko Kui
Nb de tomes : 1 en France, 4 au Japon (série en cours)
Prépublication : *Harta*
Éditeur VO : Enterbrain
Éditeur VF : Casterman
Genre : *seinen*
Prix : 8,45 €

En quarante ans, le manga culinaire s'est décliné à toutes les sauces au Japon, comme nous pouvons en juger régulièrement à travers les sélections ponctuelles de nos éditeurs hexagonaux depuis 2005. Si certains titres se démarquent grâce à une approche ludique, didactique et exotique, ou grâce à des personnages hauts en couleur, force est de reconnaître que le genre tourne un peu en rond. L'originalité de l'approche narrative devient donc aujourd'hui le critère de sélection numéro 1 des éditeurs. Et pour le coup, original, *Gloutons & Dragons* l'est assurément !

ELLES NE RECONNAISSENT D'ORDRE DE PERSONNE
MAIS BOUGENT INSTINCTIVEMENT AFIN DE DÉFENDRE LEUR PROGÉNITURE.
CES ARMURES SONT DES ÊTRES VIVANTS !
ELLES SONT VIVANTES...
.....DONC MORTELLES.
MORTELLES ET COMESTIBLES !
CHAPITRE 6 FIN
160

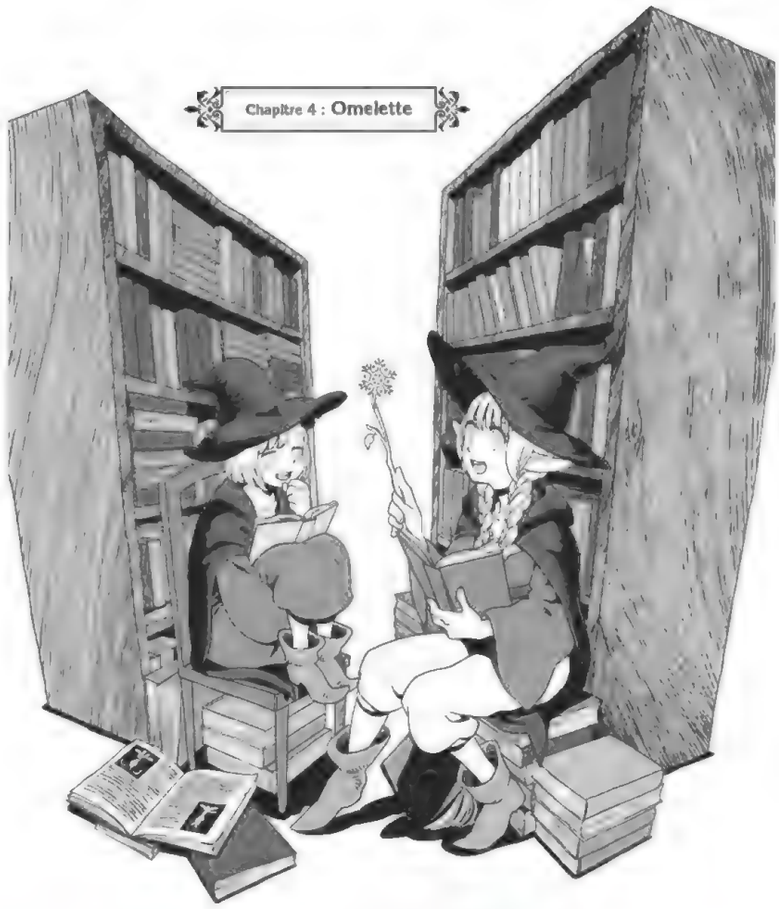
SACRÉ GRAAL !

Tout commence en plein climax ! La guilde des héros touche au but mais doit encore en découdre avec un terrible dragon géant. Le combat fait rage, les coups pleuvent. Les flammes dansent dans les airs, l'ambiance est chaud-bouillante. Les protagonistes sont en mauvaise posture, la tension est à son comble… surtout dans leurs estomacs ! Cruellement affamés, nos héros ont joué de malchance et n'ont rien pu avaler depuis des jours. Tiraillés par la faim, ils tombent les uns après les autres. Soudain, alors que dans le monde réel la tendance est au lancer de farine sur les monstro-politiciens pour les faire disparaître, ici, c'est le dragon lui-même qui saisit dans sa gueule Farryn, la magicienne. Visiblement, lui aussi avait les crocs ! Avant de succomber, la jeune fille envoie ses équipiers en lieu sûr grâce à un sort de son cru. Et voilà comment ils se retrouvent tous à l'extérieur du donjon sains et saufs. Retour à la case départ, comme dans un bon vieux jeu vidéo. À la nuance près que leur quête change : désormais, ils doivent retrouver le dragon pour extraire Farryn de son estomac avant qu'il ne la digère, sinon ils ne pourront plus la ressusciter.

CAUCHEMAR EN CUISINE (SOUTERRAINE)

On pourrait croire qu'il y a urgence, que le temps presse, que les minutes sont comptées. Que nenni ! Il semblerait que la digestion des dragons soit suffisamment lente pour que notre guilde de gourmets solidaires puisse s'offrir le luxe d'étudier la faune et la flore locales, de prendre des cours de cuisine et de se la jouer « chevaliers en ronde autour de la table ». Vous l'aurez compris à la lecture de ce préambule, *Gloutons & Dragons* est une parodie des quêtes d'*heroic fantasy* à prendre au second, au troisième, voire au centième degré. Celsius. L'auteur régurgite ici tous les codes et les stéréotypes du genre : les monstres, l'univers, les armes, les personnages et l'esprit RPG.

Dungeon meshi Volume 1
© 2015 Ryoko Kui All rights reserved.
First published in Japan in 2015 by KADOKAWA CORPORATION ENTERBRAIN
French translation rights arranged with KADOKAWA CORPORATION



Nous suivons donc le périple gastronomique de cette fine équipe de fines lames et de fines bouches, qui passent progressivement de « manger pour vivre » à « vivre pour manger ». Laïos, le héros, frère de Farryn, est le chevalier au cœur pur, un brin naïf, qui ne connaît de la vie que ce qui est écrit dans son manuel. À ses côtés, on retrouve Marcyle, l'elfe sexy, gaffeuse et un peu précieuse, ainsi que Tylchak, le jeune voleur pas bien méchant. Rapidement, ils font la connaissance du nain Senshi, un vrai gastronome en culotte courte, qui va leur révéler toutes les arcanes de la cuisine du monde souterrain. Mi-cordon bleu, mi-fée du logis, Senshi ne se contente pas de faire la cuisine, il assure également le service après-vente en s'acquittant de la vaisselle. Ensemble, ils nous entraînent désormais aux confins de cet univers pour le moins singulier.

TAUPES CHEFS

Gloutons & Dragons est issu du célèbre magazine *Harta*, connu pour ses séries qui vantent les plaisirs des choses simples telles que le mariage (*Bride Stories*), la torture (*Wolfsmund*), la vie en communauté (*Minuscule*) ou encore la politique (*Reine d'Égypte*). Avec ce premier titre long, Ryôko Kui apporte une touche d'humour bienvenue au milieu de mangas plutôt réalistes ou premier degré. Sa force principale réside dans son approche novatrice des quêtes de chevalerie qui négligent habituellement l'aspect alimentaire de la vie de ses protagonistes, tout en développant un univers imaginaire fantastique calqué sur le monde réel. Comparer un scorpion cuit à un homard, par exemple, est une analogie plutôt bien vue. Pour le reste, elle reprend également les ficelles du genre en décryptant les ingrédients, en détaillant les recettes, en présentant les plats terminés (et leurs apports énergétiques) ainsi que l'indispensable scène de dégustation pleine de compliments à l'encontre du chef et de ses menus forcément bons. Sans surprise, le cahier des charges est respecté à la lettre. Là où le bât blesse, c'est que ses plats sont relativement loufoques (on peut évidemment tenter de les réaliser avec des ingrédients réels similaires) et ne manqueront pas de frustrer les lecteurs avides de réalisme espérant une œuvre dans la lignée du *Gourmet Solitaire*. De ce fait, retenons que *Gloutons & Dragons* est avant tout une comédie, à prendre comme telle, servie par des dialogues ciselés d'une version française aux petits oignons. Ce qui est déjà un bon début. •

« Gloutons & Dragons est une parodie à prendre au second, au troisième, voire au centième degré »

ET BEIGNETS DE CHAUVE SOURIS IMPERIALE
Ingrédients (pour 4 personnes)
- 3 mandragores
400 g de poitrine de chauve-souris impériale
1 oeuf de basilic
150 g de farine de blé fine
170 ml d'eau
1 cuillère à soupe de sauce de soja
1 cuillère à soupe de saké
1 pincée de sel
ail et gingembre (à discrétion)
À TABLE !
HMMM...
HMM...
CROUNCH
JE CROQUANT FRISE LA PERFEC TION !
JE N'AURAIS JAMAIS IMAGINÉ DÉGUSTER UN JOUR UN BEIGNET DANS CE LABYRINTHE
134

FUTURES RÉPLIQUES CULTE ?

Gloutons & Dragons fait partie de ces séries pour lesquelles le soin apporté aux dialogues est déterminant et peut modifier la perception d'une œuvre du tout au tout. Nous ne résistons pas à l'envie de partager avec vous certaines répliques de ce premier opus qui se sont avérées savoureuses, comme « *je doute qu'un canard se présente avec des oranges sur le dos juste pour nous faciliter la vie...* » (Laïos, page 47) ou encore « *j'en ai ras la tresse d'ingurgiter des saletés !* » (Marcyle, page 69).

KAZÉ SHÔNEN

KAZE-MANGA.FR

DÉMONS AFFAMÉS, HUMAINE À CROQUER, BASTONS ASSURÉES !

POCHI&KURO

Naoya Matsumoto

TOMES 1 ET 2 DISPONIBLES DÈS LE 05 JUILLET

Tous les mangas KAZÉ sur votre tablette avec l'app

DISPONIBLE SUR Google Play

Télécharger dans l'App Store

KAZÉ SHÔNEN

008_PUB.indd 102 18/05/2017 11:48

PERSONA 5

HIGH SCHOOL MYSTICAL

[par Pa Ming Chiu]

Débutée en tant que *spin-off* des *Shin Megami Tensei*, la série des *Persona* a su s'en affranchir pour trouver sa propre base de fans au fil des épisodes. Ce cinquième volet enfonce encore le clou de l'émancipation et se paye même le luxe d'un certain buzz qui pourrait bien amener la licence à toucher cette fois le grand public.

***Persona 5* reste un *Persona*, à savoir un jeu hybride et étrange, naviguant sans cesse entre dirigisme et liberté absolue, entre *visual novel* et RPG. Mais c'est très certainement le meilleur de la portée.**

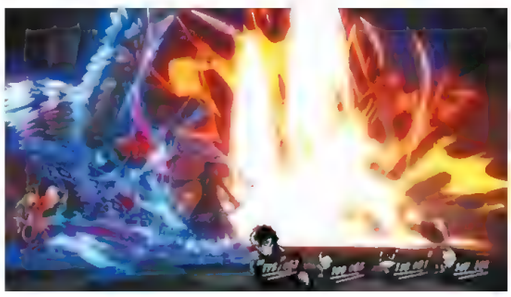
★★★★★

Titre original : *Persona 5*
Origine : Japon
Supports : PS4, PS3
Genre : J-RPG
Studio : Atlus
Editeur : Deep Silver
Date de sortie : 4 avril 2017
PEGI 16

Tokyo. Vous avez 16 ans, un sombre passé et un casier judiciaire qui vous colle à l'image. Lors de la rentrée au lycée Shujin, vous faites la connaissance d'autres inadaptés sociaux comme la jolie Ann Takamaki ou le pas très futé Ryuji Sakamoto, et c'est en leur compagnie que vous allez découvrir un mystérieux univers parallèle. Celui-ci permet d'entrer dans le subconscient de personnes à l'esprit corrompu pour « voler leur cœur » et changer ainsi leur façon de penser. Tout ça sans oublier une vie quotidienne faite d'examens à passer, de petits boulots à mi-temps, de loisirs parfois typiquement nippons, d'amitiés à entretenir et de drague.

SAUVÉS PAR LE GONG

À l'instar des autres épisodes, on suit une année scolaire avec de jeunes héros qui doivent partager leur temps entre études et combat contre le mal. Ce cinquième opus concentre toutefois le meilleur des *Persona* précédents tout en corrigeant leurs défauts. Ainsi, il n'y a plus de donjons générés aléatoirement (sauf pour des missions facultatives) mais de véritables niveaux aux *level designs* élaborés. Quant au système de combat au tour par tour, il s'avère classique mais regorge de subtilités qui rendent les affrontements plus complexes qu'ils n'y paraissent au premier abord. Le « monde réel » est également très prenant et exige de la stratégie. Certaines actions demandent du temps



et font passer la journée. Pour déterminer lesquelles, et développer toutes ses caractéristiques, ses relations et une romance, il faudra faire des choix cornéliens ; séduire l'élue de votre cœur apportera par ailleurs quelques bonus mais en condamnera d'autres. Rien n'empêche toutefois de courir plusieurs lapins, mais à condition d'en assumer la conséquence !

EN ROUGE ET NOIR

Mais outre ces aspects techniques, l'intérêt de *Persona 5* repose aussi énormément sur son écriture, sa direction artistique somptueuse et son cadre tokyoïte qui caresse les amoureux du Japon (et de cette ville en particulier) dans le sens du poil.
À moitié *visual novel*, la narration est outrancièrement bavarde mais jamais inintéressante. Même si on n'évite pas quelques niaiseries typiques, le scénario et les relations entre les personnages sont admirablement construits. À noter aussi, un second niveau de lecture particulièrement réussi où il est également question de psychologie analytique, de société et de moralité.
À côté de ça, chaque instant du jeu suinte la classe, que ce soit grâce aux *character designs* de Shigenori Soejima, à la musique jazz fusion ou à l'UI qui, n'ayons pas peur des mots, est la plus belle de tous les temps. Le plumage se rapportant au ramage, difficile de faire la fine bouche ici. •

© Atlus

LES MONDES OUVERTS
VISIONS ASIATIQUE ET OCCIDENTALE

[PAR **PA MING CHIU**]

De *Zelda* à *Minecraft* en passant par *GTA*, l'idée d'un jeu en monde ouvert a toujours été un fantasme de joueur qui n'a de cesse d'être renouvelé avec l'émergence d'outils technologiques de plus en plus puissants. Pourtant, un surcroît de liberté est-il forcément un gage de qualité ?

Il semble en tout cas que les jeux japonais proposent une approche différente de celle des jeux occidentaux. Si l'on excepte les MMORPG qui représentent une catégorie à part, la course à la liberté dite bac-à-sable est majoritairement le cheval de bataille de studios américains et européens comme Rockstar, CD Projekt Red ou Ubisoft. Les Japonais semblent plus attachés à du semi-ouvert, soit à des mondes où l'on peut certes se balader librement mais avec des HUB comme pivot central. Cette simple différence suffit parfois à changer l'intention d'un jeu.

L'ART DE SE DISPERSER

La liberté se fait souvent au détriment de la narration. Quiconque s'est déjà perdu dans un *Elder Scrolls* connaît très bien le problème. Avec autant de latitude, il est tentant de dévier sans cesse de sa quête principale pour aller visiter grottes ou forêts inconnues, jusqu'à oublier où l'on allait et pourquoi. Et certains titres japonais récents qui ont tenté de toucher un public plus international en singeant le concept s'y sont cassé les dents. Malgré ses qualités, *Xenoblade Chronicles X* n'arrive pas à la cheville de son prédécesseur, qui proposait également de l'exploration libre mais dans des zones plus découpées et fermées. L'autre cas d'école est évidemment *Final Fantasy XV*, qui passe son temps à étouffer ses propres enjeux et tout sentiment de gravité ou d'urgence avec la légèreté de ses quêtes secondaires (pas si optionnelles que ça si l'on veut maintenir ses personnages à niveau).

Même *The Witcher 3*, qui propose pourtant des quêtes annexes très bien écrites et dans le ton dramatique de la campagne principale, échappe à peine à ce syndrome. C'est encore plus flagrant pour le magnifique mais légèrement soporifique *Horizon Zero Dawn*. L'histoire s'avère intéressante mais on se retrouve très vite à la mettre de côté pour chasser, looter et crafter. Et pas toujours pour le plaisir mais parfois par nécessité. La liberté promise se révèle alors bien illusoire.

La formule gagne toutefois en efficacité sur des jeux avec moins de vocation narrative, comme le jeu de tir à la troisième personne *Ghost Recon Wildland*, orienté action et qui a cette intelligence d'intégrer totalement les quêtes secondaires dans le contexte de la principale. Quoi qu'on fasse, nos actions semblent au moins tendre vers le même but.

RACONTE-MOI UNE HISTOIRE

Il faut reconnaître que l'exercice n'est pas facile : c'est paradoxal de lâcher quelqu'un dans un univers où il peut aller partout et faire n'importe quoi, et de lui dire en même temps « *oui non mais en fait il faut aller là et faire ça* ».

© DR

Cela dit, il n'y a pas de jugement de valeur à porter sur ces principes de mondes ouverts. C'est un choix de laisser un système de jeu prendre le pas sur le scénario. Seulement, ce choix n'est pas toujours délibéré…

Au Japon, des jeux comme *Shenmue*, *Yakuza*, *No More Heroes* ou le récent et excellent *Nier Automata*, qui sont faussement ouverts et plus linéaires, gèrent mieux leur narration. Surtout *Nier Automata*, un bijou d'écriture qui parvient à être bouleversant. Les quêtes secondaires y jouent un rôle quasiment décoratif et les objectifs principaux se trouvent vite à portée, sans devoir parcourir des milliers de kilomètres carrés vides (ou remplis d'objectifs inutiles).

C'est là qu'on touche à un point important d'une narration efficace : le rythme. C'est principalement cet aspect que les jeux vraiment ouverts ne peuvent totalement maîtriser. Laisser le joueur en roue libre, c'est forcément lâcher prise sur son expérience et accepter qu'il ne la vive pas comme elle a été écrite. À l'inverse, avec une exploration plus limitée et peu d'à-côtés, il est beaucoup plus aisé d'orienter le joueur et son ressenti.

Le but ne se trouve-t-il pas là, après tout ? Une histoire n'est pas faite que pour poser une suite d'événements mais aussi et surtout pour faire ressentir quelque chose, pour élever émotionnellement.

« C'est là qu'on touche à un point important d'une narration efficace : le rythme »

On trouve en outre des cas à part qui redéfinissent les limites du genre, comme le très ouvert *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* et les semi-ouverts *Dark Souls*. Mettre ces deux licences dans le même panier peut sembler saugrenu mais il y a pourtant un point commun à la dernière aventure de Link et aux exigeants action-RPG de Hidetaka Miyazaki : la stimulation de l'imagination.

Breath of the Wild propose un Hyrule totalement ouvert et assez gigantesque de surcroît. Hormis les premiers instants assez didactiques, on se retrouve vite libre d'aller où bon nous semble, de partir chercher tel ou tel souvenir, d'explorer ou non les sanctuaires et de faire les donjons dans l'ordre que l'on veut (et cela a une réelle incidence).

Comme de coutume, l'enjeu est simple et les objectifs facultatifs se révèlent aussi peu envahissants que la narration (ce qui ne veut pas dire qu'elle n'est pas présente en fond pour autant). Du coup, plus que jamais, le silence du jeu laisse place à l'imagination, à la contemplation et à la projection.

Il en est de même dans les *Dark Souls*, où l'histoire s'avère volontairement cryptique et onirique (il est possible de passer totalement à côté en ne prêtant pas attention à ce que racontent les PNJ et en omettant de lire les descriptions des objets) pour laisser la porte ouverte aux fantasmes du joueur.

Ce qui nous ramène à des spécificités narratives propres à l'Asie, où les histoires n'hésitent pas à laisser une part de non-dit et de mystères, à laisser une part d'interprétation, quelque chose que se permettent moins souvent les jeux occidentaux, traditionnellement plus premier degré.

Suggérer plutôt qu'imposer implique pourtant le joueur d'une autre manière et offre une autre forme de liberté : celle de l'esprit. •

INTERVIEW

NOUS SOMMES DES HÉROS
BAGUES À PART

[PAR GERSENDE BOLLUT]

Derrière ce nom un brin immodeste ne se cache pas la rédaction d'*AnimeLand*, fière de l'exploit accompli au terme de chaque bouclage, mais une entreprise de bijouterie dont les créations devraient retenir votre attention. Rencontre avec Caroline Rosano, l'une des quatre membres à la tête d'une société aux allures de pierre précieuse.

Comment est née l'aventure ?
Le fondateur Maxime Macchi a effectué une formation de prothésiste dentaire avant de se spécialiser dans la reconstruction faciale. Suite à la sortie du premier film *Avengers*, il a voulu trouver des bagues Iron Man et Hulk, mais il n'existait que des modèles de très basse qualité ou des pièces uniques de haute joaillerie que seul Tony Stark peut s'offrir. Il a donc décidé de créer ses propres bijoux et s'est lancé dans sa passion : la création d'artefacts. En utilisant les techniques et son savoir-faire de prothésiste, il a commencé à se créer des bagues inspirées de la culture populaire qui a bercé son enfance. Ses amis ont beaucoup aimé ses créations et lui ont alors demandé de leur réaliser des bagues personnalisées. S'est ensuivi un bouche-à-oreille qui a tellement fonctionné que des inconnus l'ont contacté pour savoir s'il effectuait des commandes. En 2014, il a décidé de quitter son laboratoire pour vivre de sa passion. Il en a parlé à ses proches : deux de ses amis (Cyril Di Paco et François Scholly) et sa cousine (moi-même !), nous avons cru en lui et décidé de l'aider. Ensemble, nous nous sommes associés et avons créé l'entreprise « Nous sommes des héros » en mars 2015…

« LES BIJOUX ONT UNE FONCTION SENTIMENTALE QUI EST UN VECTEUR DE SOUVENIR, UNE SORTE DE MADELEINE DE PROUST »

Quelle est la philosophie de l'entreprise ?
Nous croyons au pouvoir de l'intention et des idées. Ce sont elles qui nous permettent de rêver, de créer, de s'améliorer. Nous pensons que ce sont elles qui induisent le sentiment de bonheur chez l'être humain. Les bijoux ont une fonction sentimentale qui est un vecteur de souvenir, une sorte de madeleine de Proust, car on y associe consciemment ou pas, une personne, une chose, un lieu, une expérience… Le port du bijou active ces souvenirs. Nous sommes persuadés que nous avons tous un pouvoir en nous, une qualité qui nous rend unique et qu'il nous appartient de révéler, donc que « Nous sommes des héros ». Nous souhaitons propager cette idée et améliorer l'univers qui nous entoure grâce à la bijouterie.

Avez-vous pris simultanément le risque de quitter vos emplois respectifs pour vous lancer, sachant que la plupart des auto-entrepreneurs conçoivent plutôt ce type d'activité en complément d'une activité professionnelle plus « classique » ?
Aucun de nous n'avait d'expérience dans l'entrepreneuriat. Maxime était prothésiste, Cyril chef de projet en informatique, François militaire, et moi ingénieur en agronomie. Maxime a quitté son emploi en octobre 2014, Cyril a quitté le sien en janvier 2015, François cumulait son emploi et l'aide qu'il nous apportait, et j'étais disponible fin 2014. En l'espace de trois mois, nous étions déjà trois à plein temps dans le projet. Nous y croyions vraiment et avons voulu le vivre pleinement. Nous avons pris le temps de créer une marque, une collection et de lancer l'entreprise (non une auto-entreprise)

© Nous sommes des héros

en mars 2015, ce qui nous permettait de viser plus grand, plus loin et de manière plus pérenne. En effet, cumuler deux activités (un emploi et une auto-entreprise) est très limitant.

Comment avez-vous été accueillis dans l'univers de la bijouterie ?
Très bien, d'autant plus que nous n'avons aucun concurrent. Au contraire, les créateurs sont très solidaires. Cela dit, nous nous sommes très vite éloignés de l'univers de la bijouterie traditionnelle. Nous révolutionnons vraiment cet univers grâce aux techniques et au savoir que nous avons créés, l'alliage (le Galaxium) que nous avons développé, et les thèmes abordés.

Justement, pouvez-vous nous expliquer ce qu'est le Galaxium ?
Il s'agit d'un alliage que nous avons mis au point, inspiré des alliages de prothèse que Maxime

connaissait. Il est composé de chrome et de cobalt. C'est donc un des alliages les plus résistants au monde, il est inoxydable et hypoallergénique. Ces caractéristiques sont primordiales car la résistance nous permet de réaliser des parties extrêmement fines qui garderont leur forme. Le côté inoxydable permet au Galaxium de toujours garder sa brillance. En bref, il permet de réaliser des artefacts qui resteront intacts tout au long de notre vie et qui peuvent être portés au quotidien. Le mien totalise déjà deux ans de vaisselle ! Comme nous avons déposé notre alliage auprès de l'INPI (l'Institut national de la propriété industrielle, NDLR), nous avons pu le nommer. Nous avons choisi ce nom car quoi de mieux qu'un alliage cosmique pour créer des bijoux de super-héros ?

Comment négociez-vous la reproduction de licences avec les ayants droit, par exemple avec le Japon concernant les bagues *Saint Seiya* ?
Nous créons les modèles que nous aimerions développer et nous les présentons en convention comme étant des prototypes. Grâce à cela, des ayants droit tels que TOEI Animation (*Saint Seiya*) nous ont découverts et ont souhaité que l'on collabore sur des collections dédiées. Un passage au *66 Minutes Grand Format* de M6 nous a également bien aidés ! Maintenant, nous avons même acquis des contacts directs pour développer en amont des collections avec les ayants droit.

Comment l'entreprise est-elle amenée à se développer ?
Nous allons nous développer en termes de licences (deux autres sont prévues en 2017, et plein de nouvelles seront bientôt annoncées sur nos réseaux sociaux !), et allons aussi nous étendre à l'étranger. Concernant nos collections, nous allons renforcer la gamme (actuellement majoritairement des bagues) par des boucles d'oreilles, des montres *made in* France… et en abordant des thèmes plus variés. •

L'ultime combat d'action-réflexion!

PUYOPUYO™ TETRIS®

Frantic Four-Player Puzzle Mashup!

Maintenant Disponible

Sur PS4 et Nintendo Switch

3 www.pegi.info

PROVISIONAL

PS4™

NINTENDO SWITCH

OFFICIAL PRODUCT WWW.TETRIS.COM

SEGA®

© SEGA SEGA, the SEGA logo and Puyo Puyo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Tetris ® & © 1985–2017 Tetris Holding. Tetris logos, Tetris theme song and Tetriminos are trademarks of Tetris Holding. The Tetris trade dress is owned by Tetris Holding. Licensed to The Tetris Company. Tetris Game Design by Alexey Pajitnov. Tetris Logo Design by Roger Dean. All Rights Reserved.

Sublicensed to and published by Deep Silver, a division of Koch Media, Austria

"PS", "PlayStation" and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. © 2017 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo.

SHOPPING

LIRE, ÉCOUTER, COLLECTIONNER...

Voici une sélection de produits parus ou à paraître. Si vous êtes amoureux de figurines, à la recherche d'un livre de référence ou d'un ouvrage luxueux, ces pages sont pour vous !

[Par **M. CG, Gwenaël Jacquet, Charles-Édouard Mandefield et Pierre Maugard**]

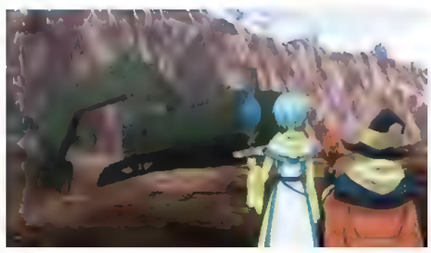
GATE

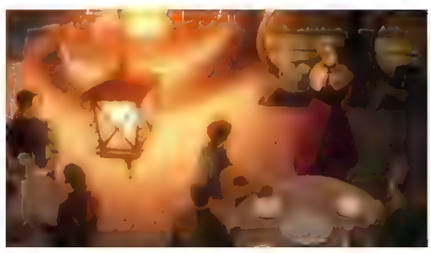
Auteur : Takumi Yanai
Réalisateur : Takahiko Kyôgoku
Character design : Jun Nakai
Musique : Yoshiaki Fujisawa
Studios : A-1 Pictures, Genco

Éditeur : @Anime
Durée : 12 x 24 minutes (env. 4 h 45)
Prix : 54,95 €
Sortie : 23 mai 2017
Intégrale saison 1, édition collector limitée Blu-ray ou DVD

À noter : le boîtier militaire collector est en métal (20 x 14,5 x 7,5 cm) et inclut un T-shirt, un étui rigide, un digipack trois volets deux plateaux, deux disques et un guide-book de 40 pages à couverture rigide.

Existe également en version Blu-ray (64,95 €).





© Takumi Yanai/AlphaPolis/GATE Project

SHOOTING STAR ROCKMAN - MEGA MAN STAR FORCE

Série : *Mega Man Star Force*
Type : figurine articulée
Taille : 10 cm
Matières : ABS, PP et PVC
Éditeur : Sentinel
Prix : env. 44 € (5 400 ¥)
Sortie : août 2017
À noter : figurine vendue avec visage et mains de rechange ; la bouche de War Rock peut être ouverte ou fermée.

LINK - THE LEGEND OF ZELDA : BREATH OF THE WILD

Jeu : *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*
Type : poupée articulée
Taille : 30 cm
Matières : ABS, ATBC-PVC et tissu
Éditeur : Medicom Toy
Prix : env. 227 € (28 000 ¥)
Sortie : décembre 2017
À noter : figurine vendue avec deux visages, l'Épée de Légende, le Bouclier Hylia, le Scarabée Rapide et l'Arc Sacré.

BELLE - NENDOROID

Film : *La Belle et la Bête*
Type : figurine articulée
Taille : 10 cm
Matières : ABS et PVC
Éditeur : Good Smile Company
Prix : env. 39 € (4 800 ¥)
Sortie : octobre 2017
À noter : figurine vendue avec une illustration de la Bête sur plastique transparent de 13 cm, deux visages, deux robes, quatre bras, un miroir, une rose sous cloche, Mme Samovar et Pip.

MONKEY D. LUFFY - COLLECTION PORTRAIT OF PIRATES

Série : *One Piece*
Type : statuette
Taille : 30 cm
Matières : MABS et PVC
Éditeur : MegaHouse
Prix : env. 126 € (15 555 ¥)
Sortie : septembre 2017
À noter : cette statuette de collection représente Luffy en mode Gear 4.

BAGUES AILES DE LA LIBERTÉ, EREN ET LIVAÏ

Série : *L'Attaque des Titans*
Type : bijoux
Éditeurs : Bandai, Material Crown
Prix : env. 95 € (11 880 ¥)
Sortie : août 2017
À noter : un collier avec un pendentif en forme de croix est également disponible.

MONOPOLY DRAGON BALL Z

Série : *Dragon Ball Z*
Type : jeu de plateau
Éditeur : Hasbro
Prix : 39,95 $
Sortie : avril 2017
À noter : les éléments sont customisés (fausse monnaie, cartes Capsule Corp, Red Ribbon). Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 8 ans.

YAHTZEE DRAGON BALL Z

Série : *Dragon Ball Z*
Type : jeu de dés
Éditeur : Hasbro
Prix : 19,95 $
Sortie : avril 2017
À noter : contient un carnet de score et cinq dés personnalisés.

IZUMI SAGIRI - ERO MANGA-SENSEI

Série : *Ero Manga-sensei*
Type : statuette
Taille : 24,5 cm
Matières : ABS et PVC
Éditeur : Orca Toys
Prix : env. 120 € (14 800 ¥)
Sortie : décembre 2017
À noter : la pose est tirée de l'illustration de couverture du premier volume du manga.

GREAT MAZINGER SOUL OF CHOGOKIN DX

Série : *Great Mazinger*
Type : robot articulé
Taille : 33 cm
Matières : die-cast, PVC et ABS
Éditeurs : Bandai, Tamashii Nations
Prix : env. 500 €
Sortie : fin 2016
À noter : figurine vendue avec hangar, mains de rechange, épée, Brain Condor mobile. Nécessite deux piles AAA.

NARUTO SHIPPUDEN - COFFRET COLLECTOR ÉDITION LIMITÉE

Éditeur : Kana Home Video
Type : DVD
Prix : 179,95 €
Sortie : fin avril 2017
À noter : le coffret contient les volumes 1 à 11 en DVD.

KIRITO - SWORD ART ONLINE

Série : *Sword Art Online The Movie : Ordinal Scale*
Type : statuette
Taille : 20 cm
Matières : ABS et PVC
Éditeur : FREEing
Prix : env. 155 €
Sortie : été 2017

GOKU - DIMENSION OF DRAGONBALL

Série : *Dragon Ball*
Type : vinyle articulé
Taille : 12 cm
Matières : PVC, ABS, coton et fibres synthétiques
Éditeur : Megahouse
Prix : env. 60 €
Sortie : juillet 2017
À noter : visages et mains de rechange, bâton avec fourreau. Les habits sont en tissu.

DEVILMAN VERSION NIRASAWA

Série : *Devilman*
Type : figurine articulée
Taille : 18 cm
Matières : PVC et ABS
Éditeur : MegaHouse
Prix : env. 130 €
Sortie : juin 2017
À noter : existe en deux couleurs.

MEGURINE LUKA VERSION HANAIROGOROMO

Série : *Vocaloid*
Type : statuette diorama
Taille : 26 cm
Matières : PVC et ABS
Éditeur : Stronger
Prix : env. 110 € (12 800 ¥)
Sortie : novembre 2017
À noter : fait partie d'une série de quatre figurines printanières.

RYUUZU - CLOCKWORK PLANET

Série : *Clockwork Planet*
Type : statuette
Taille : 26 cm
Matières : ABS et PVC
Éditeur : Kotobukiya
Prix : env. 136 € (16 800 ¥)
Sortie : août 2017
À noter : sa coiffe peut être retirée.

SAILOR MOON CRYSTAL - TRUTH OR BLUFF

Série : *Sailor Moon Crystal*
Type : jeux de société
Matières : carton et ABS
Éditeur : Dyskami Publishing Company
Prix : 29,99 $
Sortie : automne 2017
À noter : pour 3 à 8 joueurs de 10 ans et plus. Une partie dure entre 20 et 40 minutes.

BAGUE CHEVALIER D'OR DU CANCER - NOUS SOMMES DES HÉROS

Série : *Saint Seiya*
Type : bijoux
Matières : galaxium, or, or jaune ou bronze.
Éditeur : Nous sommes des héros
Prix : 89-178 €
Sortie : fin mars 2017

AGENDAS 2017 - 2018

Séries : *L'Attaque des Titans, Tokyo Ghoul, Assassination Classroom, Fairy Tail*, etc.
Éditeur : @Anime, Kana, Kazé
Prix : env. 10-15 €
Sortie : juin-juillet 2017

PERFECT BLUE - COMBO COLLECTOR LIMITÉ

Éditeur : Kazé
Type : DVD, Blu-ray
Prix : 39,99 €
Sortie : 24 mai 2017
À noter : le coffret contient Blu-ray et DVD, ainsi que des bonus (entretien avec Satoshi Kon, avec l'actrice Junko Iwao, etc.).

MOBILE SUIT ZETA GUNDAM, PART 1/2

Éditeur : @Anime
Type : DVD ou Blu-ray
Prix : 59,95 €
Sortie : 19 avril 2017
À noter : l'étui rigide est prévu pour accueillir la partie 2.

AGENDA

3 - 4 juin

POLYMANGA 2017

PÔLE TECHNOLOGIQUE IONIS, KREMLIN-BICÊTRE (94)
www.epitanime.com

3 - 4 juin

ASIAN EXPO 2017

PARC DES EXPOSITIONS, CHALON-SUR-SAÔNE (71)
www.japantourjus.com

10 - 11 juin

DIGITAL GAME'MANGA SHOW 2017

PARC DES EXPOSITIONS - WACKEN, STRASBOURG (67)

12 au 17 juin

FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM D'ANIMATION D'ANNECY

ANNECY (74)
Cette année encore, le programme du festival d'Annecy est très riche ! La Chine est à l'honneur pour cette édition, mais de nombreux films japonais très attendus seront projetés, comme *A Silent Voice*, *Dans un recoin de ce monde*, *Lou et l'île aux sirènes*, etc.

www.annecy.org

1er juillet

GLOUBI BOULGA PARTY

LE GRAND REX, PARIS (75)
www.weezevent.com/gloubi-boulgaparty

1 - 2 juillet

JAPANIORT 2017

PARC DES EXPOSITIONS DE NORON, NIORT (79)
https://japaniort.org

6 - 9 juillet

JAPAN EXPO

PARC DES EXPOSITIONS, VILLEPINTE (93)
Japan Expo revient avec toujours autant de *showcases*, *cosplays*, projections, jeux vidéo mais aussi d'invités (séances de dédicaces, masterclass, etc.) et d'exposants pour ravir les fans. L'occasion de retrouver le meilleur de la culture traditionnelle et pop japonaise avec un programme de folie pendant quatre jours de salon ! Les premiers invités ont déjà été annoncés* : Kenji Kamiyama, Takuo Noda, Koji Takeuchi, Masao Maruyama, Masami Suda, Takuya Wada...

* D'autres annonces sont attendues à l'heure où nous imprimons cette page

www.japan-expo-paris.com

12 - 13 août

MAN.GA.MES 2

SALLE DE L'HÔTEL DE VILLE, CHAPELLE-LEZ-HERLAIMONT (71), BELGIQUE
www.mangames.be

NE MANQUEZ PAS **LE PROCHAIN NUMÉRO D'ANIMELAND** EN VENTE **DÈS AOÛT 2017**

LES BRIGADES IMMUNITAIRES

LEUR MISSION ?
PROTÉGER VOTRE CORPS !

MATRICULE : U

TYPE DE CELLU
(globule blanc)

FONCTION : Sa fo
est d'assurer l'élimi
infectieux (virus, ba
extérieurs à l'organi
Les neutrophiles con
la moitié de la popula
des globules blancs.

PIKA EDITION
shônen

Volume 1 en librairie le 31 mai,
volume 2 le 16 août.

115-116_PUB.indd 115

MATRICULE : AE3803
TYPE DE CELLULE : Hématie (globule rouge)
FONCTION : Cellule sanguine assurant le transport de l'oxygène et du dioxyde de carbone grâce à l'hémoglobine qu'elle contient (d'où sa couleur rouge).
-1146
LE : Leucocyte
onction principale
ination d'agents
ctéries...)
isme.
stituent
ation
AE 3803
WBC
MATRICULE : inconnu
TYPE DE CELLULE : Thrombocyte.
FONCTION : Cellule sanguine aidant à contrôles saignements et permettant la coagulation. Elles sont de taille plus petite que les autres cellules.

HATARAKU SAIBO © Akane Shimizu / Kodansha Ltd.

Lire un extrait
www.pika.fr/BrigadesImmunitaires01

pika.fr
J-ONE

16/05/2017 17:57

TOUT L'UNIVERS DE BLEACH
SUR VOTRE MOBILE !
BLEACH
ブリーチ
Brave Souls
TÉLÉCHARGEZ GRATUITEMENT
Télécharger dans l'App Store
DISPONIBLE SUR Google Play
https://www.bleach-bravesouls.com
KLabGames
Android, Google Play et le logo Google Play sont des marques de Google Inc. Apple et le logo Apple sont des marques d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays. App Store est une marque de service d'Apple Inc.
©Tite Kubo/Shueisha, TV TOKYO, dentsu, Pierrot ©KLabGames

116-116_PUB.indd 116

KI-OON
www.ki-oon.com

J-ONE

18/05/2017 17:57